

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**

**FACULTAD DE BELLAS ARTES**

**Departamento de Pintura**



**TESIS DOCTORAL**

**Metodologías y usos de la imagen en la pintura figurativa  
contemporánea: fragmentación, borrosidad y estética digital**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

**Fernando Alonso Muñoz**

Directores

**José María González Cuasante  
Víctor Fernández-Zarza**

**Madrid, 2016**



UNIVERSIDAD  
**COMPLUTENSE**  
MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES  
DEPARTAMENTO DE PINTURA-RESTAURACIÓN

**METODOLOGÍAS Y USOS DE LA IMAGEN  
EN LA PINTURA FIGURATIVA CONTEMPORÁNEA:  
FRAGMENTACIÓN, *BORROSIDAD* Y ESTÉTICA DIGITAL**

**TESIS DOCTORAL**

**MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR  
PRESENTADA POR FERNANDO ALONSO MUÑOZ**

**2015**

**DIRECTORES:  
D. JOSÉ MARÍA GONZÁLEZ CUASANTE / D. VÍCTOR FERNÁNDEZ-ZARZA**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR  
PRESENTADA POR FERNANDO ALONSO MUÑOZ

METODOLOGÍAS Y USOS DE LA IMAGEN  
EN LA PINTURA FIGURATIVA CONTEMPORÁNEA:  
FRAGMENTACIÓN, *BORROSIDAD* Y ESTÉTICA DIGITAL



UNIVERSIDAD  
**COMPLUTENSE**  
MADRID



UNIVERSIDAD  
**COMPLUTENSE**  
MADRID



**METODOLOGIAS Y USOS DE LA IMAGEN EN LA PINTURA  
FIGURATIVA CONTEMPORÁNEA:**

**FRAGMENTACIÓN, *BORROSIDAD* Y ESTÉTICA DIGITAL**





**(Tesis doctoral realizada con el apoyo del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Complutense de Madrid, en su programa de Formación de Personal Investigador/Becas Predoctorales Complutense 2009.)**

Me gustaría en primer lugar agradecer al Vicerrectorado de Investigación la concesión de una Beca Predoctoral Complutense, que sin duda ha facilitado la elaboración de este trabajo y me ha permitido a su vez experimentar la satisfacción personal de ejercer la labor docente e investigadora. También quiero hacer mención de algunas instituciones en las que he podido obtener material útil para este trabajo, entre las que cabe destacar la propia biblioteca de la Facultad de Bellas Artes –con todo su personal- que ha facilitado mi labor en numerosas ocasiones, la biblioteca del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía en la que he pasado muchas horas y las bibliotecas de otras muchas facultades de mi querida Universidad Complutense, como la de Geografía e Historia en las que, por qué no decirlo, me siento como en casa. También debo agradecer la amable colaboración de los artistas que aparecen en los anexos; haber podido contar con la opinión de todos ellos, es un privilegio que me honra.

Quiero también desde aquí agradecer el apoyo de mi familia y amigos a los que he privado de mi compañía en numerosas ocasiones para poder trabajar en esta investigación. Debo destacar especialmente a mis padres, que han hecho todo lo posible para que pudiera seguir trabajando en las mejores condiciones y a mi pareja que me ha empujado con sus constantes muestras de ánimo, en forma de cariño y pequeños detalles. Quiero también, expresar mi gratitud desde aquí y aunque suene un poco extraño a mi mascota que me ha acompañado pacientemente mientras escribía y a su manera me ha animado a seguir trabajando. Sería injusto no hacer mención, aquí también, a mis queridos ordenadores, que han dado soporte a mi trabajo sin presentar demasiados problemas.

Y por último, quiero destacar especialmente lo orgulloso que me siento de haber tenido los mejores directores de tesis que se pueden tener, José María G. Cuasante y Víctor Zarza. Ambos, complementándose, gracias a sus sugerencias e indicaciones, han conseguido que lleve a buen término este trabajo y me han animado, cada uno a su manera, en momentos en los que realmente lo necesitaba. A ellos se deben sin ninguna duda todos los aciertos o el interés que pueda despertar este trabajo, mientras que los posibles errores o desaciertos son solo atribuibles a mi persona.

A todos desde aquí, mil gracias y un fortísimo abrazo.





# ÍNDICE

<b>ÍNDICE</b>	<b>8</b>
<b>1. INTRODUCCION</b>	<b>14</b>
1.1. Motivaciones	16
1.2. Estado de la cuestión	19
1.3. Metodología	22
1.4. Objetivos de la investigación	25
1.5. Summary / Resumen	26
<b>2. CONSIDERACIONES PRELIMINARES</b>	<b>34</b>
2.1. ¿Qué es una imagen?	34
2.2. Comunicación e imagen	46
2.3. Acotando el término “figuración”	51
<b>3. ANTECEDENTES: EVOLUCION DE LA IMAGEN</b>	<b>59</b>
3.1. Realismo, pintura y fotografía	63
3.2. Primeras interacciones pintura-fotografía	75
<b>4. PINTURA FRAGMENTADA</b>	<b>89</b>
4.1. Génesis: mecánicas de la ficción	93
4.1.1. El cuadro dentro del cuadro	95
4.1.2. De lo total a lo parcial: fuera del plano	104
4.1.3. EL collage y la idea de modernidad	113
4.2. Hacia una definición de lo fragmentario	154



4.3. Fragmentar como pulsión genética .....	171
4.4. El fragmento como narración .....	190
4.5. Referentes: James Rosenquist, David Salle y Chuck Close .....	217
<b>5. PINTURA BORROSA.....</b>	<b>249</b>
5.1 Génesis: una cuestión de percepción .....	252
5.1.1. Representando lo que vemos.....	257
5.1.2 Contaminaciones: La Fotografía .....	284
5.2. Una aproximación a la idea de “borrosidad” .....	306
5.3. Borrosidad como extrañamiento.....	317
5.4 Borrosidad como memoria e indeterminación .....	345
5.6. Referentes: Gerhard Richter y Luc Tuymans .....	364
<b>6. PINTURA DIGITAL.....</b>	<b>391</b>
6.1. Génesis: Tiempos de codificación.....	395
6.1.1. Ordenador como medio.....	415
6.1.2. Desarrollo de la imagen digital .....	445
6.2. Hacia una definición de lo digital.....	475
6.3. Lo digital como medio.....	491
6.4. Digitalizar como codificar .....	514
6. Referentes Simeón Sáiz Ruiz y Dan Hays .....	537
<b>7. CONCLUSIONES .....</b>	<b>571</b>
<b>INDICE ILUSTRACIONES .....</b>	<b>583</b>
<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>591</b>

<b>ANEXOS.....</b>	<b>617</b>
<b>Cuestiones planteadas a artistas relacionados con la investigación .....</b>	<b>617</b>
<b>Producción artística propia en relación a la investigación .....</b>	<b>637</b>















*“Además, el interés teórico por la imagen, en estas últimas décadas, ha estado muy preocupado con el nuevo orden de imágenes presentado por la fotografía: mientras los supuestos de la fotografía y la cinematografía son constantemente examinados y vueltos a examinar, tanto por las instituciones como por las publicaciones consagradas a la fotografía, la pintura se ha quedado como aquello que la fotografía ha eclipsado y dejado obsoleto; sus supuestos rara vez son explorados; su condición ha pasado a ser la de un orden de las imágenes depuesto. La investigación del signo pictórico ha de ocuparse de efectos de parcialidad y temporalidad que no tienen equivalencia en el estudio de la imagen fotográfica; efectos y concepciones que son en sí mismos sumamente elusivos, lógicamente tortuosos y refractarios a la mayoría de los vocabularios críticos vigentes: encontrar las palabras, incluso algunas esenciales, es una lucha.”*

Norman Bryson. *“Visión y pintura. La lógica de la mirada”*. Alianza forma. Madrid. 1991

*“Hay que creer en lo que se hace, hay que implicarse con toda el alma en la pintura. Cuando te obsesionas de este modo, finalmente llegas a creer que podrías cambiar la humanidad por medio de la pintura. Pero, una vez que te ha abandonado esta pasión, ya no queda nada que hacer. En ese momento es muy recomendable quitarse de en medio. Porque la pintura es básicamente una completa imbecilidad”.*

Gerhard Richter en conversación con Irmeline Lebeer en *Gerhard Richter XXXVI Biennale, Venecia, 1972*, en Buchloh, Benjamin *“Formalismo e Historicidad. Modelos y métodos en el arte del siglo XX”*. Akal. Madrid. 2004.



# 1. INTRODUCCION

La pintura interesa; sigue interesando. Quizá es algo que pudiera entenderse por evidente, pero creemos oportuno empezar con una frase de un carácter tan rotundo, más aún cuando ésta pudiera parecer relegada a una pequeña parte del rico estrato artístico contemporáneo. Como indica Luis Francisco Pérez *“nos pilla siempre con el paso cambiado”*<sup>1</sup>.

Es obvio que ha sido desplazada del papel fundamental que ha tenido a lo largo de la historia del arte, como consecuencia evidente del desplazamiento, a su vez, de su función documental hacia otros medios y la consagración de otros métodos de expresión artística como tales, pero también es indudable que su influencia en la gran mayoría de (sino en todas) las manifestaciones artísticas que hoy nos acompañan es palmaria. Son numerosas las referencias que desde estos otros medios habitualmente se hacen hacia esta, adoptando determinadas características propias de “lo pictórico” o poniendo en juego estrategias que indudablemente tienen su origen en esta práctica, bien sea por el interés que sigue suscitando o por evidenciar su innegable carga simbólica adquirida a lo largo de la historia.

La pintura aún bajo sospecha, continua siendo una opción tan válida como cualquier otro procedimiento artístico -aunque insistimos, una opción

---

<sup>1</sup> *“...De tan habituados como estamos a proyecciones fílmicas, o escenografías más “teatralizadas” que teatrales, o fotografías de deslumbrante prestancia, u objetos mil “tirados por el suelo” (no hay ironía alguna en la prosaica frase utilizada), el encuentro con la práctica pictórica nos pilla con el paso cambiado (...) Pero lo cierto es que esta problemática no es nueva, o de nuevo cuño. En los años veinte un poeta y teórico del arte tan exquisito como Paul Valéry, y al inicio de un análisis en torno a la obra de Camille Corot, nos informa que “la pintura siempre tiene que pedir perdón”* Pérez, Luis Francisco *“Miguel Aguirre. Pinturas”* en [online] <http://juegodelasdecapitaciones.blogspot.com.es/> [Consultado: diciembre 2014]

entre otras muchas-, ha desarrollado mecanismos de interrelación con otras prácticas, integrándolas<sup>2</sup> y ha bebido de estas para dialogar con el espectador, adquiriendo como medio una dimensión diferente. Estas nuevas relaciones, lejos de integrar otro tipo de materiales o incorporar técnicas de naturaleza diferente, constituyen para la pintura una mirada hacia sí misma: se presentan como maniobras introspectivas que ahondan en la especificidad del medio y sus características. Nuestro trabajo se ha centrado en analizar e intentar comprender cómo se desarrollan y vertebran estas estrategias estéticas, para poner de relieve lo que subyace tras ellas, cuál ha podido ser su origen, y qué pueden significar artística o estéticamente hablando a día de hoy.

La tarea no es fácil y se ha abordado con la máxima objetividad posible teniendo en cuenta que por su propia singularidad, y por tratarse de un estudio sobre unas prácticas estéticas específicas y sus posibles orígenes -y no de un análisis exhaustivo de todos aquellos que las emplean en sus trabajos- la selección de artistas a los que se hace alusión en estas líneas es subjetiva y susceptible de ser ampliada y revisada. El presente trabajo de investigación pretende constituir una aportación inicial que posibilite ulteriores estudios de mayor profundidad en un campo tan complejo como lo es el de las prácticas pictóricas contemporáneas.

---

<sup>2</sup> “La fotografía ya no existe. Es una técnica pictórica más.” José Ramón Amondarain. Entrevista para El Cultural [online]  
<http://www.elcultural.es/revista/arte/Jose-Ramon-Amondarain/30754> [Consultado: mayo 2012]

## 1.1. MOTIVACIONES

David Barro en el catálogo que apoya conceptualmente la exposición “*Antes de ayer y pasado mañana o lo que puede ser pintura hoy*”, celebrada en el MACUF y de la que fue comisario, ponía sobre la mesa una cuestión que siempre había llamado mi atención, y es cómo la obra de muchos artistas puede verse influenciada por la figura de otros artistas, o factores externos de carácter social o tecnológico.

En el texto citado, el crítico hacía referencia a cómo, tras haber finalizado una exposición anterior “*Sky Shout. La pintura después de la pintura*”,asimismo comisariada por él, había descubierto un artículo de Jordan Kantor publicado en Artforum, que hacía referencia a tres artistas: Wilhelm Sasnal, Eberhard Havekost y Magnus von Plesen con el sugerente título de “*El efecto Tuymans*”. Barro narraba cómo Kantor había sabido ver el característico modo de pintar de estos tres autores, que entre otros artistas jóvenes, habían hecho suyas algunas de las cualidades más llamativas de la obra del pintor belga, como la “crudeza” al trabajar, los temas históricos, la utilización de fotografías o fotogramas de películas y otra serie de estrategias “reduccionistas” que configuraban, en palabras de Barro, sus “óleos espectrales”<sup>3</sup>. De algún modo, se estaba reproduciendo lo que había sucedido con Gerhard Richter años atrás y que, como artista, yo mismo podía comprobar no solo entre las exposiciones de pintura que visitaba, sino también entre mis propios colegas.

El texto de Kantor parecía indicar claramente algo inherente a cualquier creación humana: existen una serie de condicionantes externos - bien en forma de la figura de otro creador, bien en modo de un contexto particular o de

---

<sup>3</sup> Barro, David “*Antes de ayer y pasado mañana o lo que puede ser pintura hoy*” MACUF / Artedardo. A Coruña. 2009. P.224.

circunstancias de otro tipo- que parecen en un momento dado conducir a las creaciones artísticas hacia una dirección. Este fenómeno, se hacía particularmente evidente en la pintura, configurándola, perfilando sus estéticas, haciendo que diferentes obras de distintos creadores compartieran una serie de características comunes. Este fenómeno tendría algo que ver con lo que se ha conocido comúnmente como “crear escuela”, esto es, dejar una impronta plástica en un conjunto de artistas que siguiendo de algún modo a un artista anterior, comparten características comunes cuyo origen se podría atribuir a aquel primero y son compatibles con su *“modo especial de ver y representar”*<sup>4</sup>.

El caso de Tuymans al que hace referencia el citado autor es particularmente notable, pero más aún si cabe lo es el de Gerhard Richter, del que, en alguna medida, bebe aquel primero; la impronta del artista alemán se ha dejado notar ampliamente en toda la pintura que ha venido tras él y en mucha de la que se hace actualmente. Su influencia es tan grande, que no estoy aquí haciendo referencia únicamente a artistas profesionales – entendiendo por estos, aquellos que muestran su trabajo en centros de cierto prestigio o bien gozan de reconocimiento en el circuito artístico nacional o internacional- sino también a cómo, desde las primeras etapas formativas, estas señas de identidad ya están presentes a nivel referencial (recordemos por ejemplo el caso de la Nueva Escuela de Leipzig<sup>5</sup>).

Un artista crea su obra en base a estímulos o motivaciones que recoge a través de su experiencia vital. Es obvio que en ella, no solo recibe la influencia de otros artistas, sino que también hechos sociales, políticos o tecnológicos

---

<sup>4</sup> Ibídem

<sup>5</sup> La Nueva Escuela de Leipzig, engloba a una serie de artistas que bajo la influencia de Neo Rauch, realiza una figuración subversiva, desligada de connotaciones ideológicas, a diferencia de la antigua Escuela de Leipzig, relacionada con la RDA (República Democrática Alemana). David Schnell, Martin Kobe, Stephanie Dost, Tim Eitel, Christoph Ruckhäberle y Neo Rauch son considerados los principales integrantes de este grupo.



entre otros, pueden influenciar y manifiestamente influncian el trabajo de numerosos autores. Por otra parte mi intención también es descubrir si detrás de estas estéticas se esconden nuevos ataques o críticas al medio, desde el propio medio –práctica habitual en la pintura-:

*“En ningún otro campo, teatro, música, literatura, cine, danza... , como en el de la pintura los artistas han arrojado piedras con tal saña contra su propio tejado. Algunos literalmente se hicieron el harakiri. ‘Los enemigos de mis enemigos también son mis enemigos’, la vieja consigna de Albert Oehlen que corregía una de Mao (‘Los enemigos de mis enemigos son mis amigos’), adquiere nuevas e inusitadas connotaciones estratégicas si las examinamos desde esta perspectiva.”<sup>6</sup>*

La experiencia vital del artista, con todo lo que le rodea y conforma su subjetividad –la “*circunstancia*” orteguiana-, condicionan indefectiblemente toda su producción artística. En estas cuestiones tan apasionantes desde la óptica de la pintura, pretendemos adentrarnos.

---

<sup>6</sup> Rivas, Francisco. “*Pasaje de la pintura*”, en Albert Ohelen IVAM (Catálogo) IVAM. Valencia. 1996. P.75.

## 1.2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

En cuanto a los conceptos básicos en torno a los que se articula esta tesis, diremos que acerca de la fragmentación se han publicado numerosos estudios, sobre todo en relación al cine y a la fotografía. Entenderemos como fragmentación, fundamentalmente, la ruptura de la imagen tradicional, su sección o representación parcial a través de distintos encuadres, formatos, etc. En relación al ámbito artístico habría que destacar el libro de José Miguel Cortés *“El cuerpo mutilado. La angustia de muerte en el arte”* si bien, centra su análisis en el cuerpo humano mediante un gran número de obras de arte, sin detenerse exhaustivamente en el ámbito de lo pictórico. Precisamente en este campo, la mayoría de los trabajos se ocupan de analizar el papel del collage – que se nutre de aquel- de igual modo que lo fragmentario se analiza en los textos cinematográficos en relación a la labor de montaje y postproducción e incluso a nivel de lenguaje, pues los encuadres que conocemos como primeros planos o grandes primeros planos, son asimismo fragmentarios. Si bien podemos establecer algunas analogías entre la pintura y el cine está claro que se echa en falta un análisis que intente abordar porqué es tan común encontrar este recurso en numerosas prácticas artísticas.

Respecto a la *borrosidad*, plantearemos aquí la idea de esta estética adoptando un término que proviene del desenfoque fotográfico o cinematográfico y se ha extendido en la pintura como una representación imprecisa o indefinida, pese a que existieran prácticas anteriores a la aparición de estos medios. Esta falta de concreción o nitidez se basa fundamentalmente en proporcionar cierta dificultad de percepción al espectador. Existen artículos que parcialmente tratan el tema, y algunos de ellos son citados en este trabajo, sin embargo la mayor parte se ocupan de este efecto desde aspectos tangenciales generalmente asociados a otros medios, no asumibles en algunos

casos con lo pictórico. Dentro de los que sí se ocupan de este aspecto, habría que destacar los escritos de David Barro, que ha hablado de esta cualidad de la pintura en varios textos e Ignacio Pérez Jofre, que dedicó un interesante artículo al asunto de la borrosidad que también debemos destacar, y al que haremos referencia a lo largo de este trabajo.

Por último, la “estética digital” haría referencia a la derivada de la definición propia de la imagen digital, entendida esta de una forma amplia, en función de sus elementos constitutivos y las posibilidades formales que hoy ofrece -en términos de configuración icónica-. Consideraremos también la influencia del imaginario de lo informático y los videojuegos en la pintura, incluyendo su potencialidad como instrumento para el arte o generador de sus propias especificidades estéticas. Existe abundante bibliografía sobre la relación entre arte y nuevos medios; no obstante, en su mayoría se ocupan de la faceta didáctica y tratan lo digital o informático como apoyo a la labor docente. Pocos textos son los que examinan las especificidades del medio y entre ellos, se han de destacar los redactados por José Luis Brea, Wolf Lieser y José Ramón Alcalá que han publicado interesantes escritos; sin embargo en el primer caso las reflexiones están más centradas en torno a la estética y los estudios visuales en sí, no ocupándose de lo pictórico – o al menos haciéndolo de modo indiscriminado-, en el segundo a lo puramente tecnológico no incluyéndose tampoco la pintura, y el tercero se centra más en el estudio de la electrografía –campo en el que Alcalá fue pionero en España- y el arte digital. Son reseñables también las aportaciones de Jaime Munárriz, sin ofrecer tampoco una visión de los nexos que pueden acercar ambos campos –pictórico y digital-. No conocemos específicamente la existencia de ningún análisis sobre la influencia del imaginario digital en la pintura o más concretamente, que haya tratado de descifrar los signos que evidencian esta influencia en buena parte de la pintura contemporánea.

En cuanto a las especificidades del medio pictórico, resulta ineludible citar los trabajos de Alberto Carrere y José Saborit que en su “*Retórica de la Pintura*” (ver bibliografía) realizan un exhaustivo análisis de cómo entender la pintura como lenguaje, tratando de definir qué es y de qué modo esta, transmite significado.

### 1.3. METODOLOGÍA

El interés de este trabajo no reside principalmente en analizar esa serie de relaciones simbióticas que se dan entre otros medios y la pintura, sino que intenta establecer un diagnóstico, una especie de mapa en torno a lo pictórico, que ofrezca una visión de conjunto en lo que a unas estrategias determinadas se refiere desde un punto de vista metodológico y formal. Consideramos que no existe demasiada bibliografía específica que aborde cuestiones de este tipo, más aun tratándose de obras y artistas contemporáneos y específicamente en tangencia de algún modo con lo que podríamos denominar en la actualidad como *figuración*<sup>7</sup> a nivel procedimental. Existen diversas monografías sobre los diferentes artistas citados en este trabajo pero no así investigaciones que afronten las peculiaridades de cada uno de ellos en conjunto y en relación al análisis particular de sus convergencias estéticas.

Nuestra intención es efectuar un estudio sobre una pequeña muestra de artistas que consideramos ejemplares, bien sea por su propio empleo del lenguaje plástico o por los planteamientos que les conducen a ponerlos en práctica. De este modo ofreceremos un análisis y puesta en común de las características de las distintas metodologías artísticas escogidas que, por su naturaleza, podrían ser extrapolables a otros muchos artistas. Con estas evidencias, podríamos detectar tipos concretos de expresión que por su reiteración a determinados niveles, funcionan prácticamente como tendencias.

Resulta evidente que intentar abarcar todo el espectro pictórico figurativo contemporáneo comprende un trabajo ímprobo y, por qué no decirlo, muy posiblemente también utópico. Por ello como apuntábamos, hemos delimitado nuestro objeto de estudio a un número de artistas limitado, dando preferencia a

---

<sup>7</sup> Para obtener nuestra particular definición de este término, consúltese 2.3. Acotando el término “figuración”

artistas y obras a las que hemos podido tener acceso directo. No se trata, por otra parte, de componer un catálogo con artistas, sino que sean los códigos y especificidades de la propia práctica pictórica los que cobren protagonismo por encima de los nombres individuales. Para ejemplificar los razonamientos propuestos nos centraremos más en el “por qué”, que en el “quien”. Se abordarán por tanto otro tipo de cuestiones adyacentes al medio, que creemos enriquecerán nuestra investigación y esperamos constituyan un conjunto mucho más rico, coherente y homogéneo.

De igual modo, resultará inevitable efectuar numerosas alusiones a cuestiones quizá más relacionadas con la cultura visual, la sociología, la filosofía, etc. si bien estos aspectos (al fin y al cabo, inherentes a las reflexiones sobre el medio), pretendemos que queden supeditados por otras consideraciones más en relación directa con la propia praxis pictórica, ya que entendemos que representan cuestiones inseparables de nuestra condición de profesionales del ámbito de la imagen.

Fundamentalmente nos interesaremos por las motivaciones que han llevado a estos pintores hacia determinados imaginarios y sensibilidades, examinaremos el modo particular en el que son plasmadas cada una de ellas, así como las posibles influencias estéticas derivadas de otros fenómenos de tipo social o cultural. Así pues, lo que aquí proponemos es un estudio sobre qué modos de proceder aplica el pintor, qué motivaciones le llevan a emplearlos y qué resultados se obtienen de su aplicación. Para ello es fundamental el análisis de los precedentes, pero entendidos estos como un flujo de hiperenlaces, en el que se relacionan las obras o hechos sin un orden cronológico estricto. Nuestra intención es encontrar y presentar estas afinidades estéticas y estos referentes, superando los conceptos secuenciales ya archivados por la historia del arte más actual: de este modo también planteamos las referencias ofrecidas en este trabajo, que en alguna medida guardarán un corpus vagamente hipertextual, aunque manteniendo una mínima

lógica estructural para mejorar la comprensión del lector y no perder el formato mínimamente académico.

Una vez hecho esto, ya podremos ubicar a un determinado artista dentro de una o varias de las tendencias recogidas en las coordenadas del mapa constituido tanto por lo pictórico como por lo procedimental que nos proponemos crear, si bien, insistimos, no es el objetivo último de este trabajo, pues resulta obvio el carácter variopinto y singular de la trayectoria de muchos artistas que puede hacerles manifestar su sensibilidad de muy distinto modo a lo largo de su trayectoria artística.

Consideramos además, que la interrelación y el análisis del trabajo de este grupo de artistas en conjunto y de sus características, por encima de análisis pormenorizados y singularizados, posee ya un valor en sí mismo y ofrece la posibilidad de dar lugar a futuras investigaciones exhaustivas que completen terrenos anexos a este mapa planteado.



#### **1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

El objetivo principal de la investigación es comprobar si existen las tendencias estéticas planteadas –y que no se trata solamente de efectos o modas pasajeras- y de conocer su alcance, su auténtico relieve, lo que representan dentro de los discursos pictóricos contemporáneos. Por otra parte, resultaría interesante valorar si cada una de estas preferencias estilísticas que derivan de estos procedimientos a los que aludimos están asociadas a algún fenómeno cultural o sociológico, e incluso preguntarnos en qué medida estos recursos plásticos podrían haberse desarrollado sin la existencia de tales condiciones.

Además de esto, resultará interesante establecer nexos de unión entre diferentes obras pertenecientes incluso a otras disciplinas, pero que compartan el uso de los recursos estudiados en esta investigación, pues de tal circunstancia se deducirá fácilmente el sentido y origen de la influencia entre ambos. Establecer los primeros pasos para la elaboración de un mapa metodológico-procedimental de lo pictórico –orientado hacia las tres corrientes que destacamos- también podría ser uno de nuestros objetivos, e incluso construir una herramienta de consulta y análisis aplicable a otros campos, o medios artísticos.

De igual modo, analizaremos brevemente algunas figuras que desde nuestra subjetividad consideramos ‘clave’ y que como paradigmas, podrían haber sido precursores dentro de estas corrientes estéticas, o bien ser especialmente significativos por el modo que tienen de ponerlas de manifiesto.

## **1.5. SUMMARY / RESUMEN**

### **TITLE:**

### **“METHODOLOGIES AND USES OF THE IMAGE IN CONTEMPORARY FIGURATIVE PAINTING: FRAGMENTATION, FUZZINESS AND DIGITAL AESTHETICS**

### **INTRODUCTION**

This investigation tries to provide a specific theory about why a big number of artists, are working in images that shares aesthetic or a lot of visual components. The main goal aren't the artists indeed, but rather, the reasons that take them to adopt this aesthetics. The investigation is divided in three mainly parts, and a fourth that works as an introduction to the various issues raised. The first one is about how fragmentations influence the paintings of some artist and try to find the reasons of this problematic. The second one is about of one kind of paintings commonly called “blurry paintings”, very near to the “Tuymans Effect” concept that was born with a text of Jordan Kantor. The last part of this work is about how the digital world and concretely the computer graphics have also been able to influence the way that we paint.

### **MAIN FEATURES**

The investigation starts with some preliminary considerations about how an image is made, what it is, and how it works as a communication vehicle from a painter's perspective. Later, we try to explain how to understand the "figurative" concept, from the view of our investigation. After this, we'll take a look to the realism phenomenon and his evolution in the occidental culture and the early interactions between painting and photographs. Inside this preliminary questions, we try to explain about the meaning of the images answering

questions like, what are they, or, what are they made for. After trying to ask this and other questions - in order to establish a theoretical basis- we'll have the necessity of make a review of the "figurative" concept and his relationship with the painting today. After this, we have tried to make a brief review about the evolution of the image, and also on the problematic relationship between the terms "realism", painting and photography. In the same sense, we focus our attention on the first interactions between painting and photography in their beginnings, and how the paintings took advantage of the new invention.

The first mainly part is about what we called "fragmented painting", which we consider that it begins with the "picture inside the picture" concept, exemplified by some classic paintings; this concept is still in force today in contemporary painting. It also analyze how paint transforms through a fragmentation process, which begins when the surface becomes a field of autonomous strokes. In a similar process, the composition became a new way for space organizing, and new topics and forms for "cutting" the canvas were introduced in the painting. The collage, photomontage and trompe l'oeil concepts will be reviewed as well as little briefs of cubism, dadaism, pop, among others, to obtain a complete view of this process. After that, we try to offer a definition of fragmentation, and explain their relationship to a possible genetic instinct, and to contemplate the fragment as narrative component. While we're offering these explanations we always try to give some examples based in contemporary practices, and also three artists will be taken as reference: James Rosenquist, David Salle y Chuck Close.

The second one, covering what we understand as "blurred painting", try to understand if this practice arises with photography and suggests the need to associate this type of painting with the visual and perceptual phenomenon. In this section, we look at how the blur was present prior to the discovery of photography, but because somehow, this phenomenon takes more importance when it comes in. We try to define what we mean by blurring, how it occurs in

the viewer a kind of visual "estrangement" seeing these works, and how we can relate this aesthetic with memory or indeterminacy. The references we have considered are Gerhard Richter and Luc Tuymans, and likewise, along the whole section we enumerate examples of artists working with this sense of blur.

Finally, In the last part that we came to call "digital painting", we analyze the way that computer graphics and all the imagination of digital, it may have influenced a number of artists who work with aesthetic that allude to these technologies. We will make a brief review of the computer's graphic development and the first relationship between art and computers, to further focus our attention on the evolution of gaming that we consider key at this point. Also try to consider what kind of definition can be fit to the term "digital", and we see how some artists are able to paint without paint, using the computer, and eventually we understand as undergo this aesthetic implies acceptance of codes determined by painter, exemplified in the pixel. We take reference to Simeon Saiz Ruiz and Dan Hays, returning to offer along the section numerous examples of artists who understand working in similar or related lines

## **RESEARCH FINDINGS: OBJECTIVES AND RESULTS**

The research objectives were mainly on whether these aesthetic is really given and if so whether there was a significant use of them. We were interested equally consider whether their use was due to social or cultural circumstances, as well as establishing the first steps in developing a methodological procedural map. We have found that the existence of these three aesthetic is resounding, checking, particularly through the number of artists who practice them; we also have found documents even from means other than painting, corroborate our hypothesis. Moreover, we have seen as certain social, cultural and technological developments have indeed influenced the pictorial production of many artists. For these reasons, we can say that we have met the objectives and expects to complete the work with new contributions in the future.

## 1. Introducción

## **TÍTULO:**

### **“METODOLOGÍAS Y USOS DE LA IMAGEN EN LA PINTURA FIGURATIVA CONTEMPORÁNEA: FRAGMENTACIÓN, BORROSIDAD Y ESTÉTICA DIGITAL”**

## **INTRODUCCIÓN**

Esta investigación trata de ofrecer una visión concreta acerca de porque un buen número de artistas, están trabajando con imágenes que comparten estéticas o numerosos elementos visuales. El objetivo principal no son, de hecho, los artistas, sino más bien las razones que podrían llevarles a adoptar estas estéticas. La investigación se divide en tres partes principales, y una cuarta que funciona como introducción a las diversas problemáticas planteadas. La primera trata acerca de cómo la fragmentación ha influenciado a la pintura de algunos artistas y pretende encontrar las razones de esta influencia. La segunda se centra en un tipo de pinturas conocidas como “borrosas”, cercanas al concepto de “efecto Tuymans” que ideó Jordan Kantor. La última parte de este trabajo aborda como el mundo digital y concretamente los gráficos de ordenador, han podido influenciar también el modo en que pintamos.

## **CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES**

La investigación comienza con algunas cuestiones preliminares acerca de cómo se elabora una imagen, lo que es, y como esta trabaja como vehículo de comunicación desde la perspectiva del pintor. Posteriormente intentaremos explicar cómo entender el término “figurativo” desde los parámetros de nuestra investigación. Después de esto, analizaremos brevemente el fenómeno realismo y su evolución en la cultura occidental, así como las interacciones

tempranas entre pintura y fotografía. Dentro de estas cuestiones preliminares, trataremos de hablar sobre el significado de las imágenes respondiendo preguntas como, que son, o cuál es su función. Tras intentar responder estas y otras cuestiones, para establecer una base teórica, tendremos la necesidad de hacer una revisión del término “figurativo” y su relación con la pintura hoy, así como plantear una breve revisión sobre la evolución de la imagen, e incluso de la problemática entre los términos “realismo”, pintura y fotografía. Prestaremos atención a las primeras interacciones entre pintura y fotografía en los comienzos del medio, y como la pintura tomó ventaja de la nueva invención.

La primera parte trata acerca de lo que nosotros llamamos “pintura fragmentada”, que consideramos comienza con el concepto ‘pintura dentro de la pintura’, ejemplificado con algunas obras clásicas, pese a que siga vigente hoy en día en la pintura contemporánea. También analizaremos como la pintura se transforma a través de un proceso de fragmentación, que comienza cuando la superficie se convierte en un campo de pinceladas autónomas. En un proceso similar, la composición se convertirá en un nuevo modo de organizar el espacio, con nuevos temas y formas de cortar el plano que se introducirán en el medio pictórico. El collage, el fotomontaje junto con movimientos como el cubismo, dadaísmo y el pop, entre otros, serán analizados para intentar obtener una visión completa de este proceso. Después de esto, trataremos de ofrecer una definición de fragmentación, y explicar su relación con una posible pulsión genética. Mientras ofrecemos todas estas explicaciones, tratamos de dar algunos ejemplos basados en prácticas contemporáneas y también tomamos como referencia a tres artistas: James Rosenquist, David Salle y Chuck Close.

La segunda, que abarca lo que entendemos como “pintura borrosa”, trata de entender si esta práctica se origina con la fotografía y plantea la necesidad de asociar este tipo de pintura con el fenómeno visual y perceptivo. En este apartado analizamos en qué modo la borrosidad ya estaba presente

con anterioridad al descubrimiento de la fotografía, pero como de algún modo, este fenómeno toma más protagonismo cuando ésta entra en escena. Intentamos definir que entendemos por borrosidad, de qué manera se produce en el espectador un tipo de “extrañamiento” visual al contemplar estas obras, y cómo podemos relacionar esta estética con la memoria o la indeterminación. Los referentes que tomaremos en cuenta serán Gerhard Richter y Luc Tuymans, y del mismo modo, a lo largo de todo el apartado vamos enumerando ejemplos de artistas que trabajan con este sentido de lo borroso.

En la última parte, que venimos a denominar como “pintura digital”, analizaremos en qué medida los gráficos por ordenador y todo el imaginario de lo digital, ha podido influir a una serie de artistas que trabajan con estéticas que aluden a estas tecnologías. Haremos un breve repaso por el desarrollo gráfico de los ordenadores y las primeras relaciones entre arte y ordenadores, para posteriormente centrar nuestra atención en la evolución de los videojuegos que consideramos clave en este punto. Trataremos también de considerar que definición puede ajustarse más a este término de lo “digital”, veremos como algunos artistas llegan a pintar sin pintura, empleando el ordenador, y terminaremos por entender como someterse a esta estética supone la aceptación de unos códigos determinados por parte del pintor, ejemplificados en el pixel. Tomaremos como referencia a Simeón Saiz Ruiz y a Dan Hays, volviendo a ofrecer a lo largo del apartado numerosos ejemplos de artistas que entendemos trabajan en líneas similares o relacionadas.

## **CONCLUSIONES: OBJETIVOS Y RESULTADOS**

Los objetivos de la investigación consistían principalmente en determinar si estas estéticas se daban realmente y si de ser así, comprobar si existía un uso relevante de las mismas. Nos interesaba de igual modo considerar si su empleo se debía a circunstancias de tipo social o cultural, así como establecer



los primeros pasos para la elaboración de un mapa metodológico procedimental. Hemos constatado que la existencia de estas tres estéticas es rotunda, comprobándolo, sobre todo, por medio de la cantidad de artistas que las practican, además, hemos encontrado documentos que incluso desde otros medios ajenos a la pintura, corroboran nuestras hipótesis. Por otra parte, hemos podido constatar cómo ciertos hechos sociales, culturales o tecnológicos han influenciado de hecho, la producción pictórica de muchos artistas. Por estos motivos, podemos decir que hemos cumplido con los objetivos y que esperamos completar el trabajo con nuevas aportaciones en el futuro.

## 2. CONSIDERACIONES PRELIMINARES

### 2.1. ¿QUÉ ES UNA IMAGEN?

Reflexionando mínimamente sobre el concepto “imagen” y teniendo en cuenta sus características, funciones y omnipresencia en nuestro entorno, enseguida podemos llegar a la conclusión de que quizá nos encontremos ante uno de los pilares que sustentan el origen de nuestros conocimientos; esta afirmación no puede considerarse gratuita si, como resulta natural considerar, las imágenes son anteriores a la literatura e incluso a la función verbal<sup>1</sup>, lo que evidencia que en buena medida aquellas han sido un factor determinante para el desarrollo de éstas. Resulta además evidente valorar que las imágenes y su interpretación, dependen directamente del registro simbólico de cada cultura e implican, en todos los casos, un comentario sobre lo representado en ellas<sup>2</sup>. Así pues, no estamos haciendo referencia a la relación “imagen”/fenómeno perceptivo únicamente, sino también a como ésta ejerce un papel decisivo en la construcción de nuestra capacidad simbolizadora<sup>3</sup>, y por tanto de nuestra memoria individual y colectiva, ejes determinantes de nuestras funciones cognitivas y nuestra capacidad para transmitir y adquirir conocimiento. Con el fin de poder abarcar la variada problemática en torno a la imagen y sus funciones como elemento constituyente de los procesos pictóricos actuales que

---

<sup>1</sup> García Gil, Fernanda y Peña Méndez, Miguel. “*Imagen/Imaginario interdisciplinariedad de la imagen artística*”. EUG. Granada. 2006. P.12.

<sup>2</sup> Ibídem. P.17

<sup>3</sup> Ibídem. P.12

abordaremos en nuestro estudio, debemos empezar por analizar en primer lugar el origen y significado de la expresión misma. No es nuestro propósito aquí hacer un estudio exhaustivo sobre el tema<sup>4</sup>, pero si debemos exponer algunas ideas fundamentales sobre el concepto para ayudarnos a comprender mejor el importante papel que posee en todo proceso creativo; papel por otra parte que interviene a distintos niveles, desde la propia fisicidad de la obra, hasta su representación, replicación, etc. y al que será inevitable remitirnos una y otra vez a lo largo de este estudio.

Podría afirmarse que sin imagen no hay obra posible, o incluso que sin imagen no es posible en ningún modo el arte, ya que como ya se ha indicado las imágenes son anteriores por su naturaleza a otras formas cualesquiera de comunicación. En este sentido, enseguida acuden a nosotros las reflexiones de Sol Lewitt, –entre otros escritos, en sus famosos *paragraphs- defensor del arte inmaterial* o portador de una *actitud antiobjetual*<sup>5</sup>. Ya en 1969, Lewitt puso de manifiesto que la idea por sí misma, tenía la capacidad de convertirse en una obra de arte y que no necesariamente debía materializarse. Debemos poner de nuevo de relieve la capacidad simbolizadora de toda imagen y como de algún modo, Lewitt nos remite a esta propiedad cuando emite sus consideraciones: ¿no compone una idea un conjunto bien enarbolado de asociaciones e imágenes mentales?

Pensemos por un momento en una supuesta obra que no ha sido llevada a cabo y que solamente existe como proyecto en la mente de su autor.

---

<sup>4</sup> La bibliografía de estudios sobre la imagen es fecunda. Desde el clásico “Modos de ver” de John Berger se han sucedido numerosos títulos en tal sentido. Consúltese a este respecto la bibliografía específica adjunta. Especialmente recomendable por su concisión y claridad –aunque más centrado en aspectos de tinte historiográfico y no tanto semántico- resulta Melot, Michel “Breve Historia de la imagen” Ediciones Siruela. Madrid.2010.

<sup>5</sup> (A. M. Guasch 2009) Op. Cit.

Admitiremos pues, en consonancia con Lewitt, que en tal circunstancia una obra de arte puede ya considerarse como tal, pero también por otra parte, que dicha obra ha sido necesariamente proyectada o concebida desde la imaginación, esto es, configurada a partir de la imagen, aunque, como hemos dicho, se trate de imágenes proyectadas o que únicamente residen en el intelecto del artista. A este respecto convendría considerar la revisión histórica que Erwin Panofsky efectuó sobre la teoría de las ideas, recogida en su primer libro *“Idea. Contribución a la historia de la teoría del arte”*, encontrando nuestros postulados cierta similitud con la concepción aristotélico-escolástica<sup>6</sup>

Ahora bien, cuando hablamos de imagen en relación a como es percibido nuestro entorno o como interpretamos una representación de algo se hace ineludible citar los estudios sobre la psicología de la percepción llevados a cabo por Rudolf Arnheim<sup>7</sup>, Ersnt Gombrich<sup>8</sup> o James Gibson<sup>9</sup>, a partir de las clásicos estudios gestálticos. La mayoría de los pintores figurativos se muestran interesados en cómo se produce este proceso perceptivo<sup>10</sup>, pues al fin y al cabo de este fenómeno se desprende el estímulo que será protagonista de su reinterpretación artística. A este respecto se pronunciaba por ejemplo Chuck Close en una entrevista con Richard Shiff:

---

<sup>6</sup> Panofsky, Erwin *“Idea. Contribución a la historia de la teoría del arte”* Ediciones Cátedra. Madrid. 1978.

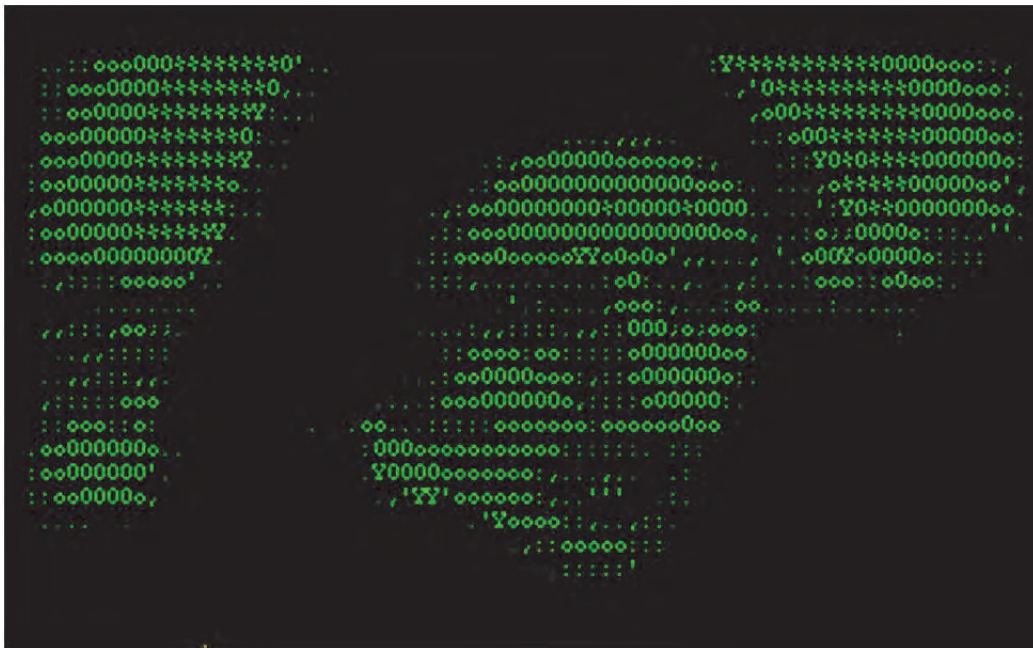
<sup>7</sup> Arnheim, Rudolf *“Arte y Percepción Visual”* Alianza Editorial, Madrid, 1979.

<sup>8</sup> Gombrich, Ersnt. *“Arte e Ilusión”* Gustavo Gili, Barcelona, 1979.

<sup>9</sup> Gibson, James. *“La percepción del mundo visual”*, Infinito, Buenos Aires, 1974.

<sup>10</sup> Se recomienda consultar al respecto González Cuasante, José María *“De la imagen visual al espacio plano. La representación pictórica naturalista.”*. Tesis doctoral inédita. UCM. 1985.

*“De vez en cuando hay artículos en Scientific American u otras revistas científicas sobre la percepción, y yo incluso he hablado y discutido con otros participantes en algunas conferencias relacionadas con la percepción visual. Su enfoque y el mío son completamente distintos. Ellos invocan tal o cual teoría y después tratan de demostrarla con pruebas visuales. Mi enfoque va por el otro camino. Yo me fijo en ciertas cosas del mundo visual y pienso: “Que interesante es esto. Quizá haya una razón para que esto tienda a ocurrir.””<sup>11</sup>*



**Fig. 1. Vuk Cosic. “Eisenstein” a partir de “El acorazado Potemkin”.**

Tendremos que tener presente, volviendo al tema de la imagen, que esta es un fenómeno de naturaleza diversa y no asociarla por defecto a un hipotético soporte ni siquiera a unas determinadas características; esto se hace muy patente en la actualidad, cuando nos encontramos relativamente familiarizados con su nuevo estatus falto de fisicidad, que Brea denominara

<sup>11</sup> VVAA. Chuck Close, pinturas 1968/2006. MNCARS. Madrid. 2007. P.55.

muy acertadamente como “e-imagen”<sup>12</sup>. Las hibridaciones y contaminaciones entre los diferentes medios audiovisuales –y artísticos- no hacen sino poner aún más en evidencia esta circunstancia, como podemos observar sobre estas líneas en la obra de Vuk Cosic (Fig. 1), pionero del Net Art construida a partir de un fragmento del célebre film “*El acorazado Potemkin*” de Eisenstein. Se trata de una animación en código Ascii –caracteres, símbolos y letras utilizadas típicamente en la computación- que puede consultarse en la siguiente dirección web: <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>. Esta obra, al igual que casi todo el Net art, utiliza como soporte la red y por tanto carece de un soporte físico al uso. Más adelante, en el capítulo dedicado específicamente a la “estética digital” veremos como algunos artistas, se sirven de este tipo de material para citarlo, transformarlo e integrarlo en sus obras.

Hemos dejado claro que “soporte”, hoy por hoy, no es un término inherente a imagen y tampoco puede considerarse que actualmente predomine una tipología -de imagen- sobre otra, pues nos encontramos en lo que podríamos considerar como un tiempo de hibridación, en el que conviven, por ejemplo, imágenes digitales -caracterizadas por su inmaterialidad- con las clásicas imágenes materiales sobre soporte físico, esto es, pinturas, fotografías, murales, telas, etc. Centrémonos ahora en este último tipo de imagen, la que ha sido por excelencia asociada a un soporte, que lógicamente es la que más puede resultarnos de interés para reflexionar sobre el hecho pictórico: resulta interesante preguntarse qué es lo que vemos cuando nos enfrentamos a una imagen<sup>13</sup> -o a una pintura, entendida desde el punto de vista más ortodoxo-, ante qué elementos nos encontramos y qué implica para

---

<sup>12</sup> Véase capítulo “E-imagen” en Op.Cit. (J. L. Brea, Las tres eras de la imagen 2010).

<sup>13</sup> Hacemos referencia aquí a las clásicas “*representaciones bidimensionales sobre un soporte físico*”. Véase a este respecto: Acaso, María: “*El lenguaje visual*”. Paidós. Barcelona. 2006.

nosotros su visionado<sup>14</sup>. Es obvio que una imagen comunica, que se presta a un significado y contiene una serie de signos que, decodificados por nuestro intelecto - capacidad simbolizadora-, nos ofrecen una o varias lecturas. Pero ¿cómo se produce esa recepción y qué es lo que implica? ¿De qué estamos hablando cuando hacemos referencia al término “imagen”? Antes, de entrar en estas consideraciones prestemos atención a los significados más comunes o extendidos del término, que nos ofrece el Diccionario de la Real Academia Española:

**Imagen** (Del lat. *imāgo*, -*ŋnis*).

1.f. *Figura, representación, semejanza y apariencia de algo.*

2.f. *Estatua, efígie o pintura de una divinidad o de un personaje sagrado.*

3.f. *Ópt. Reproducción de la figura de un objeto por la combinación de los rayos de luz que proceden de él.*

4.f. *Ret. Representación viva y eficaz de una intuición o visión poética por medio del lenguaje.*<sup>15</sup>

Si comenzamos por la primera de las definiciones que se nos ofrecen, enseguida advertiremos varias relaciones importantes entre los conceptos implicados. Encabezando la definición encontramos “*figura*”, palabra directamente relacionada con “*forma*”, como puede comprobarse acudiendo a su significado en el citado diccionario<sup>16</sup>. Otro de los términos en juego es “*representación*” que en la tercera de sus acepciones nos indica la capacidad

---

<sup>14</sup> El concepto de pintura ha superado ampliamente esta delimitación. Consúltese a este respecto “*Pintura Mutante*” (Perez-Jofre, Pintura Mutante 2006).

<sup>15</sup> DRAE.

<sup>16</sup> “*Figura*. (Del lat. *figūra*). 1.f. Forma exterior de un cuerpo por la cual se diferencia de otro. DRAE.

de ésta de “*sustituir la realidad*” mediante una “*figura, imagen o idea*”<sup>17</sup>. Por último encontramos “*semejanza y apariencia de algo*”, que nos remite a cómo se nos presenta ese “algo”, un “algo” entendido como parte de la realidad -o lo real- y por tanto, enlazando con el término “*representar*” que ocupaba el segundo lugar de estas acepciones.

Prestemos atención ahora a la definición relativa al campo de la óptica. De nuevo se está haciendo referencia a la “*apariencia*” de cualquier objeto, tomando lógicamente en consideración esta vez, el hecho perceptivo en sí mismo y el protagonismo inherente que la luz tiene en él para ser captado por medio de los sentidos. Por último, la cuarta de estas definiciones que alude a la retórica, entiende por imagen una “*representación viva y eficaz de una intuición o visión poética*”, lo que nos indica que las imágenes pueden habitar lo imaginario y ser por tal motivo opuestas a lo real<sup>18</sup>.

En vista de estas aproximaciones, podríamos considerar como el significado más común de imagen, el de una representación –y por tanto una construcción artificial<sup>19</sup> de algo real, que puede aunque no necesariamente articularse físicamente en virtud de ofrecer un contenido icónico, simbólico o abstracto. No tiene sentido por tanto, preguntarse acerca de si el hecho perceptivo en sí mismo se lleva a cabo por medio y uso de tales representaciones, dándose ya por supuesto. Resultará obvio considerar que pueden darse distintos tipos de representación que funcionen a distinto nivel o

---

<sup>17</sup> “3. f. *Figura, imagen o idea que sustituye a la realidad.*” “Representación” en DRAE.

<sup>18</sup> Podemos servirnos de esta valoración pese a que en origen la definición haga alusión a las imágenes literarias, construidas por medio del lenguaje. Véase nota al pie 1

<sup>19</sup> “*Toda imagen es un artificio, una construcción simbólica, bidimensional o tridimensional, que representa algo (percepciones visuales, ideas), mediante procedimientos técnicos diversos (líneas, colores, tramas de puntos, etc.), de acuerdo con ciertos códigos de representación.*” (García Gil 2006) Op. Cit.



incluso que diferentes niveles de significación puedan encontrarse en una sola imagen, algo que sucede con relativa frecuencia en el lenguaje artístico.

Veamos un ejemplo. El artista brasileño Vik Muniz, se caracteriza precisamente por su inteligente uso y puesta en escena de todo este tipo de conceptos relativos a la imagen<sup>20</sup>. En la ilustración (Fig. 2) podemos ver la imagen icónica de una nube, o al menos eso es lo que podemos percibir en un primer vistazo. Si nos detenemos un instante sobre la imagen, enseguida nos percatamos de que obviamente, se nos propone algo más complejo que un mero juego visual. Curiosamente, la imagen icónica o simbólica que estamos contemplando –la falsa “nube”- utiliza esta iconicidad para mediante el uso de su forma remitirnos a las características básicas de otro objeto –la nube real-. Utiliza su configuración en el espacio para escenificar la representación de otro objeto: sirve como vehículo para ofrecer un significado más allá de su propia naturaleza. Además no solamente se alude a este otro objeto desde los límites de su contorno –o forma- si no que su propia constitución material, está aparentemente en concordancia con el elemento representado. Por si esta redundancia sobre las cualidades de la representación fuera escasa, este objeto simbólico ocupa el lugar donde debiera ubicarse el objeto real al que hace referencia, lo que cierra de un modo excelente la coherencia del trabajo de Muniz, invitándonos a cambiar el “tempo” en el modo de ver y a reflexionar acerca de cómo se produce esa recepción de contenidos<sup>21</sup>.

---

<sup>20</sup> “*Vik Muniz va más allá: su propuesta no consiste en girar el ángulo de la visión sino en mirar debajo*” de cada imagen y analizar su estructura , en preguntarse por el sentido de lo visible, de lo evidente, en entrar tanto en los mecanismos de definición de las imágenes como en los de su percepción.” Fernández-Cid, Miguel. “*Memorabilia*”. En Cameron, Dan y Fernández-Cid, Miguel “*Vik Muniz. Centro Galego de Arte Contemporáneo*.” Galicia. Xunta de Galicia. 2003. P.44.

<sup>21</sup> “*Desenmascarando la ilusión con una inspiración impetuosa, Muniz se enfrenta al acto de ver, nos pide que reconsideremos ese acto desde otro punto de vista, y suplica que lo*



**Fig. 2. Vik Muniz. Cloud Cloud, 59th Bridge. 2002.**

De los diferentes tipos de representación que citábamos, y que construyen lo que entendemos como una imagen, debemos diferenciar entre los que tienen un carácter mental –ideas o imágenes llevadas a cabo por nuestra capacidad simbolizadora y aun no llevadas a cabo- ya que tienen naturaleza y origen diferente de aquellos que poseen una fisicidad específica, o dicho de otro modo, que han tomado forma de objeto.

---

*celebrems a pesar de todas sus limitaciones e incoherencias. No nos invita a imaginarnos un mundo que no existe, ni a que le ayudemos a prever lo imposible, sino a sentir el mundo que ya conocemos como si lo estuviésemos viendo por primera vez.” Ibídem*

En el primer caso, entenderíamos pues la imagen como un ente autónomo e independiente (con su génesis en nuestro interior, entendido este como inconsciente, alma, sistema perceptivo o como desee considerarse) frente a lo real, que siempre tiene carácter externo y se halla fuera de la imaginación. En el segundo caso, una vez la imagen ha tomado fisicidad sería interesante preguntarse qué hacemos al efectuar una reproducción de la misma (y no del objeto o situación que representa), ya que no estaremos haciendo otra cosa que obtener una representación de lo previamente representado. Sobre esta estrategia y su problemática, muy común en multitud de pintores contemporáneos, volveremos más adelante.

Otra cuestión interesante es si una vez reconocido este origen interno de la imagen, admitimos por tanto la subjetividad que esta característica implica. Es conocido que el fenómeno perceptivo visual, es particular y diferente para cada sujeto y que aun contando con estímulos y condiciones similares, es imposible asegurar que dos individuos diferentes obtengan estímulos parejos<sup>22</sup>. Resulta evidente pues, pensar que en función de una determinada serie de condicionantes internos y externos para diversos casos, nos encontraríamos ante imágenes o representaciones de distinto nivel, sin que en un principio tenga relevancia el hecho de tener un soporte físico aparente<sup>23</sup>. Nos movemos

---

<sup>22</sup> A este respecto pueden consultarse Vicki, Bruce y Green, Patrick R. *“Percepción visual: manual de fisiología, psicología y ecología de la visión”* Paidós. Barcelona. 1994.

<sup>23</sup> En relación a lo narrado ocurre un caso similar en el campo del estudio del color. Dentro de los colores que percibimos podemos encontrar colores de superficie o materia (los colores que se encuentran en relación directa con un objeto físico) llamados “epifánicos” o los colores por así decir atmosféricos o inmateriales (producidos directamente en el ambiente y sin relación aparente con objetos físicos) que reciben el nombre de “diafánicos”. Puede encontrarse más información sobre este fenómeno en González Cuasante, José María *“Introducción al color”*. Akal. Madrid. 2005.

por tanto con “imágenes” por una parte, como casi expresión de la “percepción pura”<sup>24</sup> (si como hemos dicho consideramos que es posible esta) e “imágenes” que son a su vez, representaciones materializadas de esas sensaciones percibidas sobre un soporte cualquiera.

Pero incluso centrándonos en el segundo tipo de estas, grupo en el que se encontrarían las obras pictóricas al estar sustentadas por un soporte físico<sup>25</sup>, debemos seguir estableciendo análisis en cuanto a niveles de lectura; se presenta aquí la clásica dicotomía del lenguaje visual que distingue entre los elementos denotativos de una imagen, esto es, los que la constituyen efectivamente y sus elementos connotativos, los que de algún modo se desprenden de los primeros en relación a las interpretaciones personales que el sujeto perceptor construye con ellos<sup>26</sup>.

Cuestiones como estas nos dan una idea de la complejidad del tema ante el que nos encontramos y su amplitud, como puede dar buena fe el campo de los estudios visuales y la estética. James Elkins<sup>27</sup> abría el seminario sobre

---

<sup>24</sup> *"No obstante, en la medida en que se trata del realismo, la cuestión se complica en gran medida por las aseveraciones de sus partidarios y opositores, relativas a la afirmación de que los realistas no hacían sino reflejar la realidad cotidiana. Éstas aseveraciones procedían de la creencia de que la percepción podía ser <<pura>>, no está condicionada por el tiempo o el lugar. Mas ¿es posible en algún caso la percepción pura, la percepción en vacío, por decirlo así?"* . Nochlin, Linda. Op. cit. p.12.

<sup>25</sup> Sobre la pérdida de fisicidad de las imágenes y su relación con las imágenes materiales en los procesos pictóricos ver: 5. PINTURA BORROSA

<sup>26</sup> Véase *"El discurso connotativo como base del lenguaje visual"* en Acaso María. Op. cit. p.37

<sup>27</sup> Elkins, James, *"Un seminario sobre teoría de la imagen"*. Revista Estudios Visuales, nº7, CENDEAC, Murcia, 2010. [en línea]  
[http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num7/09\\_elkins.pdf](http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num7/09_elkins.pdf) [Consultado: julio 2011]

teoría de la imagen celebrado en Cendeac en 2010 planteando la imposibilidad de mostrar todas las teorías acerca de la imagen a modo de antología por su elevado e indeterminado número, su interrelación y por la dependencia que tienen unas de otras:

*“A lo largo de la semana mencionamos o discutimos acerca de casi trescientos autores. Aunque hubo numerosos textos cruciales que no aparecieron (...) las conversaciones fueron lo bastante largas como para que la mayoría de los autores fueran incluidos repetidas veces. Pero incluso a pesar de tener tiempo de sobra, dio la impresión de que para hablar sobre teorías no dispusimos del suficiente”<sup>28</sup>*

---

<sup>28</sup> Ibídem

## 2.2. COMUNICACIÓN E IMAGEN

En el anterior apartado pasamos por alto la segunda de las definiciones de imagen que nos ofrecía el diccionario: la que hacía alusión a la representación de una divinidad o un personaje sagrado. Esta función simbólica o icónica asociada a las representaciones de carácter religioso, ha tenido un peso fundamental en la historia de la imagen y por su naturaleza, también en la del arte. Como se ha observado en numerosas ocasiones el hecho de que el mismo término que designa el efecto representativo en sí mismo, sea empleado también específicamente para nombrar efectos religiosos (imaginería) no es un hecho fortuito y arrastra, sobre el artista –o sobre todo aquel que represente algo- una carga simbólica y emocional que se suma a la larga tradición de la pintura occidental, en nuestro caso.

El formato “cuadro” o el formato “pintura”, adquiere un poder y unas connotaciones que no pueden por tanto, ser ignoradas. La potestad casi mágica de la imagen para transmitir conocimiento, más acentuada si cabe en contextos en los que el proceso de alfabetización no había sido aún desarrollado masivamente, se ha empleado habitualmente demostrando su eficacia didáctica y literaria. Un ejemplo remoto a este respecto podría ser la *Biblia Pauperum*<sup>29</sup>, entre otros muchos similares, escenificando además la

---

<sup>29</sup> “Uno de los monumentos más conocidos e interesantes es la *Biblia Pauperum*, cuyo título era todo un programa, pues asimilaba el pueblo analfabeto (es decir, la inmensa mayoría de los fieles) a los pobres. Esta Biblia ilustrada y sin palabras que circuló desde el siglo XIII, desde antes del invento de la imprenta, para difundir la enseñanza de la historia sagrada, constituye un monumento elocuente de la subordinación de la imagen devota al texto verbal del predicador o del explicador eclesiástico. La imagen ‘ilustra’ visualmente lo que explicaba el clérigo y por eso se llamará ilustración. Con ello no hacía más que confirmarse, a despecho de la belleza del arte figurativo románico, el aristocrático cultural logocéntrico propio del estamento eclesiástico, para el que rezaba el principio ‘*pictura est laicorum literatura*’ (las imágenes son la literatura de los laicos)”. En Gubern, Roman “*La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*” Akal, Madrid, 1999. P.72

estrecha relación que apuntábamos entre el mundo espiritual o religioso y lo icónico<sup>30</sup>; otros ejemplos más cercanos y prosaicos, los encontramos en los paneles informativos que habitualmente nos rodean en un entorno urbano. Pensemos incluso en los pequeños esquemas gráficos contenidos en algunas señales de tráfico: son capaces de transmitir u ofrecer una información concisa de un modo muy sintético y eficaz.

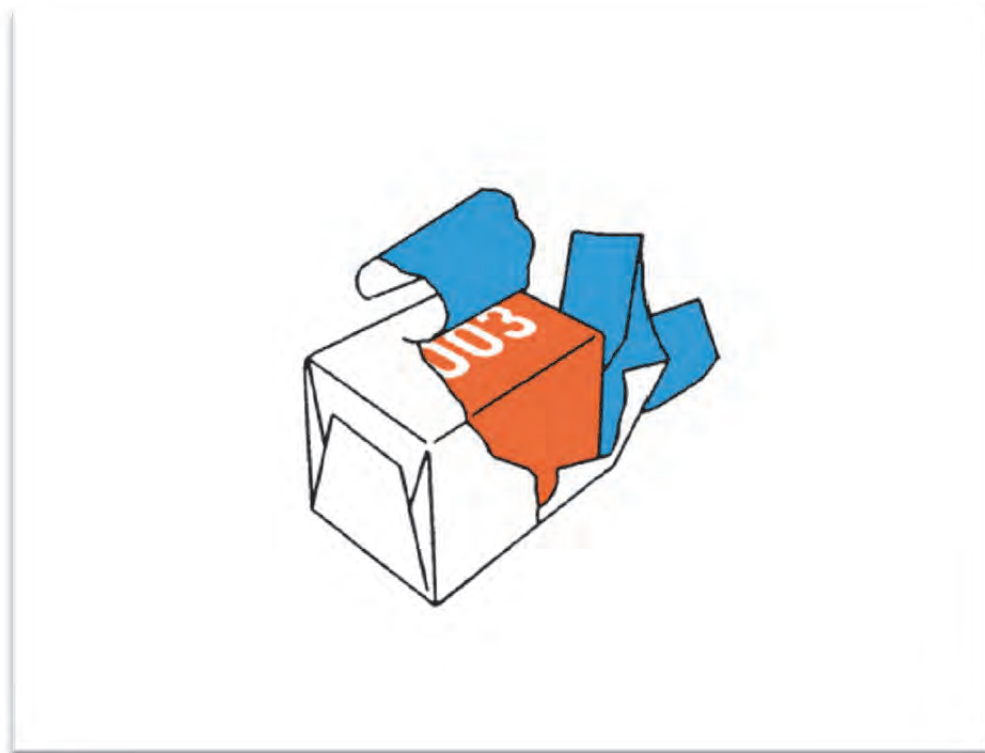
La imagen en estos casos, es capaz de producir un sentido certero con una economía de medios y una inmediatez, inalcanzable para el lenguaje escrito y esto es debido a que los procesos cognitivos implicados en la decodificación de un texto escrito y la “lectura” de una imagen son radicalmente distintos. Esta característica es especialmente importante para, por ejemplo, los especialistas en diseño gráfico que generalmente, son capaces de transmitir ideas de un modo casi telegráfico. Enric Jardí, en *“Pensar con imágenes”*, para corroborar estas capacidades compara de un modo sintético los procesos que tienen lugar a la hora de leer un texto o mirar una imagen. Básicamente, afirma que para extraer el significado de un texto debemos realizar un trabajo de decodificación en serie y por tanto secuencial de diferentes ideas y de los elementos que lo integran –letras, palabras, frases, párrafos- que, asociadas consecutivamente, nos van ofreciendo el significado del mismo. En el caso de las imágenes: *“...el cerebro trabaja de un modo muy distinto. Mediante una aproximación simultánea, sintética y global, todas las partes del conjunto se perciben y se procesan a la vez, y se destila de golpe el sentido del mensaje gráfico.”*<sup>31</sup> Tan consciente es Jardí de esta circunstancia, que el citado volumen

---

<sup>30</sup> Sobre la relación espiritualidad, religión e imagen, ver: Gubern Roman, *“La imagen Religiosa”*. En.Ibid. p. 23-49. Gubern Roman, *“Patologías de la imagen”*, Anagrama, Barcelona, 2004. Brea, José Luís, *“Imagen materia”*. En Op.Cit (J. L. Brea, Las tres eras de la imagen 2010). Algunos de estos volúmenes examinan también de forma no implícita la relación imagen-poder.

<sup>31</sup> Jardí, Enric *“Pensar con imágenes”* Gustavo Gili, Barcelona, 2012. P.130

dedica incluso más espacio a las reproducciones de sus trabajos, que a las observaciones que en forma de texto las acompañan.



**Fig. 3. Enric Jardí. “Ilustración portada de un suplemento de economía con previsiones para 2003”, en “*Pensar con imágenes*”. 2012.**

Como decíamos, esta efectividad de la imagen como elemento comunicativo incluso por encima del lenguaje, la ha hecho poseedora de un componente casi mágico, que sumado a su asociación con el mundo espiritual y concretamente con la religión cristiana, -una de las más importantes del mundo y sin duda la gran protagonista en Occidente- ha dotado a la idea de “cuadro”<sup>32</sup> —o a la pintura misma- de lo que ha venido a considerarse como

---

<sup>32</sup> Entiéndase aquí “cuadro” como obra artística pictórica o pintura en el sentido tradicional, esto es, sobre un soporte que le de carácter físico y bidimensional.



elemento “aurático” tal y como han apuntado diversos autores<sup>33</sup>, aportando además a lo representado el valor de “verdad”. Estas características, están tan tremendamente arraigadas a la imagen y tan presentes en concreto en el formato “pintura” que hacen que todavía hoy bien entrado el año 2011, la necesidad de verse immortalizado por medio de un retrato, sea algo casi inherente a cualquiera que ostente una considerable cantidad de poder. Numerosos artistas han subrayado esta capacidad de la imagen. Alfredo Jaar , por ejemplo, con su instalación “Three women”, ponía de relieve la importancia de la imagen y su poder colocando focos sobre las pequeñas fotografías de tres mujeres activistas en el tercer mundo, reivindicando así su olvidado papel que se escenificaba con el reducido tamaño de las imágenes escogidas.

La imagen por tanto, garantiza reconocimiento y coloca en un determinado estrato social, pues ofrece una cierta “*promesa de eternidad*”<sup>34</sup>. Siendo plenamente conscientes de tal peculiaridad, algunos de los más interesantes artistas contemporáneos han empleado una estrategia opuesta, intentado eludir estas propiedades de lo pictórico, como veremos más adelante<sup>35</sup>, para ofrecer sus obras desde una perspectiva distinta y alejada de convencionalismos. El artista americano Leon Golub, por ejemplo, plantea la posibilidad del retrato político alejándose de estas propiedades citadas, valiéndose para ello del uso de gamas cromáticas inusuales, expresiones forzadas casi caricaturescas y un dibujo realizado con cierto desdén que acaba

---

<sup>33</sup> Brea, José Luis. Opus Cit. Nota al pie 8. Es una idea que Brea desarrolla a lo largo de toda la obra pero que se explicita especialmente en el primer apartado relativo a la “imagen materia” (P. 9-36), en relación a las teorías que Walter Benjamín recogiera con anterioridad en “*La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*” (1936).

<sup>34</sup> Ibidem. P. 9.

<sup>35</sup> Consúltase: (5.6. Referentes: Richter y Tuymans) sobre la obra del pintor belga Luc Tuymans

produciendo imágenes un tanto siniestras. En este sentido también podría hablarse de los retratos de Lucian Freud, entre los que destaca por significativo el que realizó a la reina de Inglaterra en 2001, por la polémica que desató tanto a favor como en contra del mismo (Fig. 4). Planteamientos como estos hacen que, se venga abajo la convención del retrato pictórico como objeto “dignificante”, al menos en el sentido más clásico del término.



**Fig. 4. Lucian Freud retratando a la reina Isabel II en 2001.**

### 2.3. ACOTANDO EL TÉRMINO “FIGURACIÓN”

La intención de este apartado es esclarecer qué podemos entender por figuración y cuál sería su dimensión real hoy; por tanto qué tipo de obra es la que vamos a ejemplificar en mayor número de ocasiones durante este estudio. Entendemos que se hace un mal uso de este calificativo si solo se lo relaciona con un determinado tipo de expresiones pictóricas, por tanto vamos a tratar de examinar esta problemática.

Cuando empleamos el término “figurativo” está claro que – etimológicamente hablando- de algún modo hacemos alusión a que algo tiene alguna propiedad relativa al término “figura”, pero del mismo modo al verbo “figurar”. En el Diccionario de la RAE se recogen numerosas definiciones para el término; entre ellas las cuatro primeras se nos presentan como realmente esclarecedoras:

**figura.**

(Del lat. *figūra*).

1. f. Forma exterior de un cuerpo por la cual se diferencia de otro.
2. f. **cara** (|| parte anterior de la cabeza).
3. f. Estatua o pintura que representa el cuerpo de un hombre o animal.
4. f. En el dibujo, **figura** que representa el cuerpo humano.

Nos encontramos pues, con que tomando en consideración estas acepciones, podemos establecer claramente dos características fundamentales de “lo figurativo”: por una parte sería aquello que toma en consideración la cualidad formal de algo –convirtiéndolo en factor diferenciador- y por otra, parece establecerse una vinculación clara con la representación del cuerpo humano o animal, si bien este último en menor medida. Esta relación con la representación de lo humano, subraya a su vez la primera de las definiciones,

pues la forma humana nos es, por su propia singularidad, característicamente diferenciadora en relación a otras<sup>36</sup>.

En el campo de la literatura se conocen como figuras –comúnmente figuras retóricas o tropos- a aquellos recursos literarios que permiten la expresión adecuada de una idea determinada, con términos que en apariencia no le corresponden –aunque guarden alguna relación-, añadiéndose de este modo un claro componente estético. Precisamente, el termino latino “figura” resulta ser la traducción de dos vocablos griegos: *schema* y *tropos*<sup>37</sup> tal y como nos recuerda Stefano Arduino. El mismo autor también nos apunta que “*fueron propiamente los estoicos quienes introdujeron la idea de figura como un artificio gracias al cual una expresión se desvía de su significado propio. Schemata y Tropoi han ido entrelazándose, y su distinción se ha complicado...*”<sup>38</sup>

Figurar por tanto, volviendo al terreno de lo plástico, podría entenderse como el acto de representar figuras, como también recoge la RAE en una de sus acepciones: “*disponer, delinear y formar la figura de algo*”; por otra parte también esta ineludiblemente relacionado con la ficción, al provenir del verbo

---

<sup>36</sup> Esta circunstancia se evidencia con el fenómeno que la psicología denomina como “Pareidolia”: “*Sin emociones, ni juicio ni realidad, pero también sin que, al llamado de la atención, las imágenes ilusorias deban desaparecer, la fantasía productiva crea impresiones sensoriales incompletas, de nubes, en las paredes de un viejo muro y cosas parecidas formaciones ilusorias absolutamente nítidas y con carácter de corporeidad.*”(1913.-1959: 70). La pareidolia es, por lo tanto, una elaboración fantástica de estímulos sensoriales indefinidos que se vuelven nítidos por elementos intrapsíquicos reproducidos. Por su valor proyectivo, la pareidolia se produce artificialmente en las pruebas del test de Roscharch (v.), en las cuales se requiere la interpretación libre de las manchas de tinta.” Galimberti, Umberto “Diccionario de Psicología” Siglo XXI Editores, México. 2002.P.583.

<sup>37</sup> Arduini, Stefano “La figura retórica como universal antropológico de la expresión” [en línea] <http://www.dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/136193.pdf> [Consultado: junio 2011] P.8

<sup>38</sup> Ibídem.

“fingere” y por su propia relación con la representación. Jaques Aumont, afirmaba acerca de la investigación filológica de Erich Auerbach como esta había puesto de manifiesto la relación entre figura y ficción al encontrar un parentesco con el verbo ‘*fingere*’ cuyos significados son fingir y modelar. De este modo, lo que nosotros consideramos como crear, bien sea una obra artística o cualquier otra cosa, resultaría ser modelar y fingir, ya que la idea de producir que nos ha sido legada por la lengua es amplia y ambigua<sup>39</sup>.



Fig. 5. Adrian Ghenie “The Devil 3”. 2010.

---

<sup>39</sup> (Aumont, La estética hoy 2001) P.40

Dicho esto, podríamos considerar que en el terreno de la pintura, una obra pictórica es figurativa cuando sus elementos plásticos componen formas reconocibles y especialmente cuando –como hemos visto- estas formas, aluden de un modo u otro a la figura humana. Es aquí, donde consideramos necesario hacer una aclaración: en muchas ocasiones viene a considerarse la pintura figurativa, como aquella cuyas propiedades óptico-referenciales están íntimamente ligadas con nuestra percepción, o dicho de otro modo, aquella que utiliza los convencionalismos adecuados para representar nuestro alrededor tal y como lo conocemos.

Creemos que de este modo la definición se nos queda incompleta. Ni siquiera una pintura realista, como veremos más adelante<sup>40</sup>, tiene por qué ajustarse a una interpretación del mundo acotada por nuestros ojos y delimitada por las sensaciones que nos ofrece nuestro campo perceptivo. El termino figuración ha sido considerado como fenómeno antagónico de lo abstracto y este uso desde hace ya muchos años ha quedado más que fuera de lugar, pues como sabemos en algunas ocasiones no respondía sino a una escenificación de un enfrentamiento político e ideológico. Sin duda el concepto “figurativo” responde actualmente a una concepción bastante más abierta de la pintura y que en ocasiones excede los límites de lo referencial. ¿Cómo podríamos considerar algunas de las obra de Adrian Ghenie (Fig. 5) o Alejandro Pessoli por poner dos ejemplos? Ambos artistas combinan trabajos a medio camino entre el gusto por la gestualidad y la plasticidad de la materia, que podría recordar a la pintura neoexpresionista, con otros de corte mucho más referencial. En el caso de la obra de Ghenie, como podemos ver en la imagen anterior, se combinan elementos reconocibles como animales o figuras humanas, combinadas con manchas abstractas de carácter más expresivo y sin una función representativa clara, pese a que, en ocasiones pudieran traer a la memoria formas u objetos reconocibles.

---

<sup>40</sup> Consúltese 3.1. Realismo, pintura y fotografía.





Fig. 6. Gerhard Richter. "Table". 1962.

Carrere y Saborit, ya nos indicaban como algunas de las obras de Kandinsky, Klee o Miró, ya admitían interpretaciones referenciales o no referenciales contemplando estas lecturas no como planteamientos excluyentes, sino sugiriendo la simultaneidad de lo abstracto y lo figurativo en una misma obra. De hecho estos autores defienden que casi cualquier obra puede ser leída en ambos sentidos, si bien existe para cada pieza, una interpretación "*canónica*", "*más directamente prescrita por la pintura*" ilustrando este postulado con "*Las Meninas*" de Velázquez y "*Rojo y azul sobre rojo*" de Mark Rothko<sup>41</sup>, dos ejemplos aparentemente antagónicos.

---

<sup>41</sup> Carrere, Alberto y Saborit, José. "*Retórica de la Pintura*". Cátedra. Madrid. 2000. P.86.

Veamos que es lo que ocurre cuando esa interpretación canónica, es claramente ambigua. Tal es el caso de Gerhard Richter, con su “Table” (Fig. 6) que inaugura en la contemporaneidad un modo especial de combinar elementos representativos (signos icónicos) y abstractos (signos plásticos)<sup>42</sup>. Richter ha admitido que trabajando en la pintura casi finalizada de esta mesa de diseño, no contento con el resultado y con la cantidad de pintura que había depositado sobre la superficie, trato de retirarla pasando con papel de periódico sobre la superficie, que terminó adhiriéndose a esta. En otras zonas, la pintura pudo retirarse, dejando ver la capa de preparación del soporte, manchadas levemente por una película de pintura muy fina.

Lo significativo de este trabajo es que pone de manifiesto las características del trabajo de Richter, el enfoque crítico hacia su propia obra, la necesidad de cubrir las partes que no le satisfacen, y la convivencia de elementos referenciales y abstractos que veremos por ejemplo en sus fotografías pintadas. Plantea además la cuestión fundamental del espacio ilusorio, la ruptura del espacio tridimensional con esa mancha que viene a nuestro encuentro como primer plano, recordándonos que toda pintura es ficción en sí misma y es, por tanto entelequia.

El compatriota de Richter, Georg Baselitz, podría ser también un buen ejemplo de cómo desde lo que es sin duda un tipo de figuración, el plano pictórico puede venirse abajo, manteniendo tal condición. Tony Godfrey lo expresaba con estas palabras: *“Un lienzo como por ejemplo ‘B for Larry’, demuestra sin ambages su voluntad de desbaratar el plano pictórico, de reducir su dependencia formal de la figura, que aparece desbordada, triturada. (...) Baselitz dió rienda suelta a lo que podríamos denominar ornamentación: pinceladas y líneas vivaces, impredecibles y anárquicas, que constituyen un*

---

<sup>42</sup> (Carrere y Saborit 2000). Op. Cit. P.26



resabio tanto de las líneas curvas obstinadas y excesivas del manierismo, como de las líneas zigzagueantes y emotivas del expresionismo.”<sup>43</sup>. Esta ambigüedad en la lectura del trabajo, fue considerada por Umberto Eco en palabras de Carrere y Saborit como un elemento sumamente importante, “*vestíbulo para la experiencia estética*”<sup>44</sup> ya que lejos de producir desorden, coloca al espectador en situación de “*excitación interpretativa*”.



**Fig. 7. Cecily Brown. “Be Nice to the Big Blue Sea”. 2013.**

Un caso similar lo encontramos en las pinturas de Cecily Brown (Fig. 7 ), cuya interpretación también puede ser plenamente figurativa o asbtracta y en la que por tanto los ya citados signos plásticos e icónicos se superponen. En la obra que vemos junto a estas líneas, podemos también considerar las diferentes manchas y trazos que atraviesan la tela, o bien nuestra atención

---

<sup>43</sup> Godfrey, Tony. “*La pintura hoy*” Phaidon. Nueva York. 2010. P.56

<sup>44</sup> Umberto Eco en (Carrere y Saborit 2000) Op. Cit. P.27

puede detenerse en las aparentes figuras humanas que construyen. Podría decirse también aquí que ambas lecturas son totalmente válidas y que esto puede constatarse aún más si perdemos el referente de la horizontalidad, girando visualmente el cuadro. En nuestro estudio, consideraremos también a todos estos artistas como figurativos, por lo que advertimos que, con tales premisas debe valorarse esta denominación dentro del presente trabajo, recordando una vez más que no solo haremos mención a estos a lo largo del mismo y que la motivación de este estudio está más enfocada a encontrar los motivos que pueden mover a los artistas, por encima incluso de presentar a los artistas mismos.



**Fig. 8. Adrian Ghenie. *The Blue Rain*, 2009. 240 x 190 cm  
Óleo sobre lienzo. Tin Van Laere Gallery. Belgica.**

### 3. ANTECEDENTES: EVOLUCION DE LA IMAGEN

¿Qué significa pintar y, sobre todo, qué implica pintar hoy? El modelo de “lo pictórico” ha cambiado sensiblemente, pero también ha cambiado nuestra percepción del arte y de la propia pintura, el modo en que la consumimos y el imaginario que manejamos a nivel cultural social y humano; estas circunstancias, se harán particularmente evidentes a mediados del siglo XIX como veremos más adelante, dando origen a una renovación del imaginario pictórico que se extiende a lo largo del siglo XX. El vínculo que pudiera establecerse entre el referente o modelo y el artista, se ha venido modificado sustancialmente a lo largo de la historia, acusándose aún más, a medida que ciertos recursos o herramientas se han puesto a disposición de este. Precisamente a este respecto debemos destacar el trabajo de David Hockney, que plantea en un interesantísimo estudio la evolución de los retratos en relación al uso de herramientas que facilitaran la tarea de “copia”, haciendo un especial hincapié en el método de la cámara oscura. Además el trabajo recoge numerosos ejemplos de la práctica con tales herramientas, llevados a cabo por el propio artista, lo que lo hace si cabe más interesante. A lo largo de este trabajo volveremos a hacer referencia a este título para hacer algunas observaciones más sobre el mismo<sup>1</sup>.

El mismo modelo de estudio de la historia –y de la historia del arte por tanto- ha cambiado<sup>2</sup> y ello es debido a la convivencia de numerosas tendencias

---

<sup>1</sup> Véase: Hockney, David. *“El conocimiento del secreto”*. Destino. Barcelona. 2001.

<sup>2</sup> *“La historia lineal operaba con hechos y recuerdos como si algún día pudieran desempolvarse unos y otros en el mismo orden en el que sucedieron. Warburg se hallaba fuertemente influido por la sugerencia nietzschiana de la persistencia de “lo primitivo” irracional*

que se interrelacionan de modo paralelo, en contraposición con la antigua sucesión de hechos y movimientos; esto ha afectado también a la práctica pictórica, durante todo el siglo XX y se ha hecho especialmente evidente a partir de la llamada posmodernidad. La práctica artística ha estado siempre en mayor o menor medida, en relación con el contexto social como indica la reiterada afirmación: “*todo arte es político*”<sup>3</sup>. La idea es sencilla: en un mundo cambiante, la relación con el arte de toda condición, por pura lógica, ha de ir de igual modo adaptándose y transformándose y esta regla no deja fuera a la pintura pese a la contundente tradición histórica que arrastra.

Como decíamos, en coherencia con su tiempo, el pintor ha ido adaptando estéticas y cambios, fórmulas y direcciones que le han llevado incluso a abandonar las bondades y características elementales de su medio (asociadas típicamente a lo representativo, al efectismo, a las cualidades y atractivo de la materia en sí misma) dando un nuevo impulso a la pintura y demostrando su

---

*en la historia. Y el propio Benjamin llega a explicar de formas distintas su preferencia por "cepillar la historia a contrapelo". Es desde luego muy sugerente, pero ahora de todo punto imposible, intentar comparar 'La Obra de los pasajes' de Benjamin con el 'Mnemosine Atlas' de Warburg. Dos formas de visualización de la Historia. En ellos, las metáforas de la narración son reemplazadas por las de la visión. Dos formas paralelas de hacer historia sirviéndose de la técnica del montaje. En el caso de su Mnemosine, Warburg nos hizo llegar una muy especial historia del arte basada, únicamente, en la yuxtaposición de imágenes. Algo surrealistas algunas veces. "Una ensalada de imágenes", confesaba. Y ya conocemos la forma que Benjamin tenía de levantar la prehistoria de la modernidad, desde el París del XIX, como un verdadero coleccionista, un montador, un trapero. En ambos, el proceso de conocimiento nunca es deductivo, siempre se obtiene por un efecto de choque de las imágenes"* Fernández Polanco, Aurora “*Para una antropología de la mirada*”, en (Fernández Polanco, Aurora y Larrañaga Altuna, Josu 2001) P.12.

<sup>3</sup> Sobre las relaciones entre arte y política en el contexto del capitalismo global, conviene consultar, entre otros, Larrañaga, Josu & Aliaga, Juan Vicente “*Arte y política*”. Complutense. Madrid. 2010.

carácter flexible y camaleónico, dentro del “*maelstrom*” de nuevos medios y propuestas que nos inundan.

¿Pero dónde se origina este cambio? ¿Qué hechos son determinantes para que las corrientes pictórico-estéticas se modifiquen de un modo tan sustancial? Las respuestas nos las ofrece la aparición de un nuevo medio, un medio que viene a ocupar ese espacio que tradicionalmente ha sido propiedad de la pintura y que viene a sustituir la característica de dar testimonio gráfico que había tenido esta hasta el momento. Solo desde un medio que tuviera esa carga representativa, se podía “desplazar” de sus funciones a otro tan arraigado históricamente en tales desempeños. Al fin y al cabo se trataba de un hecho natural, una evolución tecnológica que como veremos nace de la puesta en común de unas inquietudes que venían gestándose mucho tiempo atrás. Una propiedad esencial para que se produjera tal sucesión en el hecho representativo es que aparentemente, la fotografía se presentaba como algo mucho más en relación con nuestra propia experiencia visual o lo que nosotros podríamos típicamente identificar con el concepto de “realidad”, al menos aparentemente.

Estas circunstancias descritas solo serían los primeros pasos de una sucesión de acontecimientos sociales y descubrimientos tecnológicos que influirían de un modo decisivo en los imaginarios colectivos y en las sensibilidades, aportando nuevas ideas y valores sobre lo estético, reconfigurando el panorama artístico de un modo radical si lo comparamos con tiempos precedentes. Estos nuevos hallazgos tecnológicos serán el fruto de los orígenes del medio fotográfico y su interacción con el arte se constatará como hecho fundamental para el devenir de la disciplina e inicio de lo que se denominará como *modernidad*. En este sentido, el realismo nos servirá como ejemplo de cómo el empleo de estas herramientas supondrán un punto de inflexión en el hecho artístico y una renovación sin precedentes en relación a

los convencionalismos artísticos de épocas anteriores, abriendo el camino a nuevas configuraciones del campo pictórico-artístico.

### 3.1. REALISMO, PINTURA Y FOTOGRAFÍA

En un trabajo que intenta abordar la variada problemática en torno a la pintura figurativa y sus métodos, nos ha parecido pertinente hacer alusión al realismo, valorando su papel como fuente de discusión en torno a la representación durante el pasado siglo y como han apuntado algunos autores, su prevalencia a lo largo de toda la historia del arte, siempre en relación a los códigos de representación que se considerasen adecuados en un determinado momento<sup>1</sup>. En este sentido, son numerosas las obras que podrían adoptar tal calificativo y muchos los ejemplos en el tiempo que podrían darse; parece casi obligado, hablando de la historia del realismo, hacer mención a las celebérrimas anécdotas de Parrasio y Zeuxis tantas veces relatadas, aun cuando resulten difíciles de creer<sup>2</sup>; preferimos obviar por conocidos estos relatos y centrarnos en lo que podríamos considerar como génesis de este fenómeno con otro ejemplo.

---

<sup>1</sup> “Casi podría decirse que la historia del arte, al menos hasta épocas recientes, es la historia del realismo. O lo que es igual, la historia de los distintos modos de entender el realismo. No importa que el término “realismo” sólo se aplique al arte desde mediados del siglo pasado. La tendencia al realismo ha acompañado al arte desde su nacimiento; sólo el nombre es reciente. Antes, esa tendencia se acogía a otros nombres... Por lo que conozco, los mejores argumentos sobre la convencionalidad del realismo pictórico los ha ofrecido N. Goodman, en el diálogo con E. Gombrich.(...) Como precisa Goodman, “el realismo es cuestión de hábito”. El modo de visión de una época, con sus correlativas normas de representación, determina el realismo de sus cuadros. Así pues, el realismo es históricamente relativo: al variar el sistema normativo de representación varía lo que se entiende por realismo”. García Leal, José “Arte y conocimiento” .Servicio Publicaciones de la Universidad de Granada. Granada. 1995. En Martínez Barragán, Carlos “El índice. La huella de la manualidad y la mecanicidad en fotografía y pintura”. Institució Alfons el Magnànim. Valencia. 2004.P.14.

<sup>2</sup> Nochlin, Linda “El realismo”.Alianza forma. Madrid.2002.P.13.





**Fig. 9. “Zeuxis pintando un joven con uvas” (Detalle del mural de la Galería de Historia de la Pintura Antigua). Museo del Hermitage. San Petersburgo.**

Recientemente, y por emplear un caso prácticamente contemporáneo a los célebres pintores citados, tuvo lugar una exposición en Madrid que se encargó de recoger una excelente selección de retratos que podríamos denominar como *grecorromano-egipcios*<sup>3</sup>. Los retratos funerarios de Fayum, (tal y como son conocidos por el lugar donde fueron encontrados) son pequeñas tablillas trabajadas en encáustica, que colocadas sobre el sarcófago se encargaban de retratar con precisión al finado. Estas obras, con un marcado carácter vívido y una capacidad para transmitir humanidad fuera de duda, podrían parecer desde el punto de vista formal -en su ejecución-

---

<sup>3</sup> Término tomado de Jean-Christophe Bailly, en “*La mirada muda. Los retratos de El Fayum*”, Madrid. Akal. 2001. P.7. Consúltese este volumen para mayor información sobre estas pinturas.



contemporáneas, efectuándose con una seguridad y una capacidad de síntesis sorprendentes; estas características se hacen muy destacables cuando tenemos en cuenta que hablamos de trabajos elaborados desde el siglo I hasta el IV d.C<sup>4</sup>.

Sirva el ejemplo de los retratos aquí citados para ilustrarnos en dos sentidos: por una parte, subrayar que esa necesidad vital y primaria de representar sobre una superficie plana la figura humana, (dándole así reconocimiento, homenaje y veneración) ha estado presente casi desde tiempos inmemorables; por otra, poner en evidencia pese a su datación, su carácter actual y su fuerza, que radica precisamente en su naturalidad, al huir de cualquier idealismo excesivo y recoger las peculiaridades específicas de cada rostro, lo que hace que para nosotros sean quizá mucho más empáticos e identificables, pese a la distancia temporal que nos separa de ellos, insisto, llegando a sugerirnos incluso la idea de fotografía “de carné”<sup>5</sup>. Es muy probable que podamos sentir mayor empatía frente a uno de estos retratos, que junto a la gran mayoría de retratos contemporáneos de carácter institucional que ocupan grandes salones y despachos.

Precisamente el realismo como movimiento, tenía por una de sus mayores premisas recoger ese carácter natural, rechazando de pleno todo tipo de composiciones idealistas clásicas, poses amaneradas e irreales y rostros estilizados, tan típicos en las composiciones de corte neoclásico o romántico precedentes. El movimiento como tal, que se desarrolla fundamentalmente

---

<sup>4</sup> “Estos retratos, que estaban realizados por un artesano humilde a bajo precio, nos sorprenderían aún por su vigor y su realismo. Pocas obras del arte antiguo parecen tan frescas y modernas” Gombrich, Ernest “La historia del arte”. Debate. Madrid. 2002. P.124

<sup>5</sup> Un artículo sobre estos retratos, puso ya en evidencia estas cuestiones: De la Fuente, Manuel “Retratos de Fayum: un fotomatón con casi dos mil años de historia” [en línea] <http://www.abc.es/20110531/cultura/abcp-retratos-fayum-fotomaton-casi-20110531.html>. [Consultado: julio 2011].

desde 1840 a 1880<sup>6</sup>, tendrá ecos no solo en el arte sino también en otros campos, destacando especialmente la literatura. Su intención era la de presentarse como un arte “honesto”; de hecho algunos críticos como Jules Champfleury llegaron a asegurar que la fórmula del realista era la de “*la sinceridad en el arte*”<sup>7</sup>, al reflejar la realidad aparentemente sin ningún tipo de ornamento. Argan planteaba el concepto de realismo según el programa de Courbet como una superación de lo “clásico” y lo “romántico”, liberando la sensación visual “*de toda experiencia o noción adquirida*”<sup>8</sup>.

Si bien las diferencias más importantes con movimientos precedentes las encontramos en lo que a temática se refiere, abandonando los motivos pintorescos por otros mucho más vulgares, también el propio tratamiento puramente pictórico de las figuras experimenta un cambio notable, incluso cuando el tema escogido es de corte similar. Un buen ejemplo lo encontramos al contemplar las obras de Bouguereau (Fig. 10), siempre rodeadas de un aura fastuoso, en poses aparentemente relajadas, “perfectamente”<sup>9</sup> proporcionadas y con un aspecto que rememora el imaginario clásico, en relación a los trabajos de Courbet (considerado estandarte del movimiento realista) con la misma temática. Bouguereau y Courbet, además desde el punto de vista procedimental, poseen modos de aplicar la pintura muy diferentes. Mientras que el primero trabajaba con capas de pintura muy finas que se sucedían unas a otras en un proceso lento y cuidadoso, el segundo buscaba sin embargo efectos mucho más ligados a la inmediatez. La aplicación de la pintura se

---

<sup>6</sup> Según Nochlin, Linda. Op. Cit. P.11.

<sup>7</sup> Nochlin, Linda. Ibídem. Op.cit.P.30

<sup>8</sup> Argan, Giulio Carlo “*El arte moderno: del iluminismo a los movimientos contemporáneos*”. Madrid. Akal. 1991. P.87.

<sup>9</sup> En relación a las proporciones clásicas, que como es bien sabido, no necesariamente se corresponden con una anatomía o fisiologías reales.

convertía en un ejercicio desatado, empleando espátulas, y amplios brochazos que simplificaban y aceleraban el proceso pictórico. Por otra parte, en los trabajos de Courbet se incide en el volumen real de los cuerpos, las poses responden en la mayoría de las ocasiones a lo que realmente podríamos considerar como actitudes naturales y la propia concepción de todo el conjunto, escapa sin duda alguna de ese aire un tanto remilgado que nos trasmiten hoy los trabajos de Bouguereau, pese a su impecable factura técnicamente insuperable.



**Fig. 10. William-Adolphe Bouguereau “Retrato de Gabrielle Cot”. 1890.**

El realismo pues, no solo se encargaba de cuestiones de tipo técnico o estético, lo que bien pudiera emparentarle como en ocasiones se ha considerado, con la pintura “realista” del siglo XVII, sino que se preocupaba por representar un punto de inflexión en cuanto a verosimilitud, en relación a los temas tratados y al modo de presentarlos, alejándose aparentemente de intenciones trascendentes<sup>10</sup>, morales o emocionales, queriendo reflejar únicamente lo físico o “real” (siempre y cuando obviemos las lecturas políticas o de denuncia social que algunas de ellas poseen). Estos ideales relacionan directamente el realismo con las corrientes filosóficas positivistas, que abogarían por un conocimiento basado en la observación empírica, prestando atención a los acontecimientos que rodean al sujeto, a las relaciones sociales y sentando posiblemente una de las bases de la futura sociología<sup>11</sup> lo que sin duda, abriría el camino a multitud de prácticas artísticas posteriores.

Este carácter más “práctico” si se quiere, alejado de los modelos filosóficos idealistas relacionados con el romanticismo, harían que el nuevo modo de entender el arte encontrara entusiastas y detractores; entre estos últimos, cabe destacar dentro del campo de la estética a Friedrich Theodor

---

<sup>10</sup> “En primer lugar, al llamado realismo de la pintura del XVII, especialmente en Rembrandt, Velázquez, Ribera o Murillo, artistas que interesaron a los realistas por excelencia del siglo XIX, aunque en justicia sabemos que aquellos maestros del pasado -algunos expuestos- no fueron nunca tales realistas, por mucho que su técnica pudiera inducirnos a considerarlos así: tras su naturalismo siempre hubo una intención moral, retórica, emocional, alegórica o simbólica, es decir, un tema, un asunto que demandaba trascendencia.”. Rodríguez, Delfín. “Realidad Incontenida”. ABC Cultural. Sábado 30 Abril 2011.

<sup>11</sup> “Es cierto que el paralelismo fue incompleto: a menudo se piensa que el realismo de los años 1850 se correspondió con el positivismo de Comte, pero Comte pensaba que la tarea del arte es precisamente embellecer (embellir) la realidad. Esa variedad del realismo es comparable, sin embargo, a las ideas de los alumnos de Comte, que fueron más positivistas que su maestro.” Tatarkiewicz, Wladyslaw “Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética”. Tecnos. Madrid. 2007 P.321

Vischer -citado en la obra de Tatarkiewicz a la que aludimos anteriormente-, incapaz de relacionar realidad y belleza como manifestó en su escrito *Estética* de 1846<sup>12</sup>. Entre los primeros, además del citado Jules Champfleury, (amigo personal de Courbet y con el que mantuvo una prolija correspondencia) habría que citar también a Jules Castagnary (célebre por bautizar la tendencia impresionista que llegaría años más tarde) que lo definiría como '*ouvrier-peintre*'<sup>13</sup> (pintor trabajador), así como al escritor ruso Nikolai G. Chernyshevsky<sup>14</sup>. Diferentes y no en contra del realismo por otra parte, son los postulados del *naturalismo* que defendería Emile Zola ya que guardará muchos puntos en común con la tendencia realista. Por último, destacar a Baudelaire, que llegó a ser retratado por Courbet, y que pasará de una actitud distante en un primer momento a reconocer ciertas virtudes en el estilo con el paso de los años.

Como apuntábamos, al *realismo* le interesaba la "mera apariencia" y más allá de intentar capturar la "realidad" de lo que rodeaba al pintor como individuo, era aquello lo que se pretendía efectivamente, como una premisa adoptada con todas las consecuencias; no en vano una de las cuestiones más controvertidas o de los problemas que más confusión originan a la hora de

---

<sup>12</sup> "La realidad no puede ser tema del arte, porque a) la realidad no tiene en cuenta la belleza; b) la realidad no puede ser bella, porque comprende en gran medida varios objetos no coordinados entre sí y no forman por lo tanto una armonía; c) la realidad no puede ser bella, porque está subordinada al proceso de vida y tiene otros propósitos además de la belleza; d) si la realidad posee alguna belleza, se trata entonces de una belleza transitoria, temporal; e) es cierto que la realidad nos parece bella, pero sólo porque a menudo la contemplamos con ojos de estetas." Vischer, Friedrich Theodor en *Ibidem*. P.314.

<sup>13</sup> Combalia, Victoria. "Courbet y la modernidad: las nuevas contradicciones del artista." Enrahonar: quaderns de filosofia.1984. Núm.7. p.53. [en línea] <http://www.raco.cat/index.php/enrahonar/article/viewFile/42460/90435> [Consultado: junio 2011]

<sup>14</sup> (Tatarkiewicz 2007) Op.Cit. P. 315.

hablar de realismo o intentar definir el término, es su inherente asociación con el término “realidad”, que dicho sea de paso entraña ya bastante complejidad por sí mismo; Linda Nochlin ya alude a esta problemática en las primeras páginas de su célebre estudio, poniendo de relieve la tendencia occidental platónica de contraponer “realidad verdadera” a “mera apariencia”<sup>15</sup>.

El pintor francés Courbet tenía muy presente esta idea y puede decirse que su “metodología plástica” bebía en cierta forma de las ideas positivistas que citábamos anteriormente y del clima “cientificista” imperante en su época. Obsérvese si no es acaso exagerado, llevar el empirismo hasta unos presupuestos tan radicales: *“el arte de la pintura solo puede consistir en la representación de objetos que sean visibles y tangibles para el artista”*<sup>16</sup>. Esta aseveración hoy desde nuestra perspectiva resulta cuando menos curiosa,

---

<sup>15</sup> Nochlin, Linda. Op.cit.p.11. Algunas exposiciones y tendencias a lo largo del siglo XX intentarían hacer hincapié sobre la diferencia entre estas dos ideas, constituyéndose incluso en Francia, un grupo denominado “nuevos realistas” que elaboraría un manifiesto publicado en Milán en 1960 por el crítico Pierre Restany. Artistas como Arman, Y.Klein y J.Tinguely entre otros, quisieron *“devolver el término realismo a su auténtico protagonista: la fisicidad del objeto”*, lo que alejaba sus planteamientos de lo puramente pictórico. Véase a este respecto, “El dominio sobre lo real: el nuevo realismo francés” en Guasch, Anna María *“El arte del siglo XX en sus exposiciones.1945-2007”*.Ediciones del Serbal. Barcelona. 2009.P.77-84. Tras el hiperrealismo de la década de los setenta y ochenta y quizá mas acentuadamente en la década de 1990, se escenificará otra interpretación de *“lo real”*. Esta vez se tratará de *“lo real traumático”*, tal y como lo califica Jorge López Anaya en *“El extravío de los límites”* , Emecé Arte, Buenos Aires 2007, valorando la interpretación lacaniana de Hall Foster en *“El retorno de lo real: la vanguardia a finales de siglo”*. Madrid. Akal. 2001.

<sup>16</sup> Ibídem. P.21. Aseveraciones similares se encuentran recogidas también hablando de Courbet en Sager, Peter *“Nuevas formas de realismo”*.Alianza Forma. Madrid. 1986. *“Ni siquiera Courbet, que se autoproclamaba élève de la nature y decía: <<yo pinto únicamente lo que veo>>, se convirtió en sosia de la naturaleza;”*. Nos atrevemos a sugerir que estos criterios radicales relacionan de algún modo al pintor con las estrategias de las corrientes pictóricas más conceptuales de orden contemporáneo, como veremos más adelante.

teniendo en cuenta que el límite entre lo real y lo virtual se hace cada vez más difuso, pero aún entonces podría haberse acusado a Courbet de no llevar a cabo los enunciados de su propio manifiesto. Resulta evidente que por muy comprometido que estuviera con su ideario, no llegó verdaderamente a cumplir tan peculiar empresa. Por otra parte, hubiera resultado interesante interrogarle sobre la efectiva condición de “real” de un objeto cualquiera que hubiese cumplido la primera de las premisas enunciadas y no la segunda.



**Fig. 11. Gustave Courbet. “La Femme au perroquet”.1866.**

En cualquier caso, pese a los intentos de Courbet por reflejar la apariencia de lo que le rodeaba tomando datos precisos del entorno representado y creando sensación de verosimilitud, ha quedado demostrado que el pintor francés no renunciaba a elaborar sus propias composiciones o a emplear el imaginario existente de escenas clásicas o de tipo popular, de lo que podemos obtener ya una observación muy concreta: ni siquiera uno de los pintores más aparentemente comprometidos con “lo real” –entendido esto

como fenómeno eminentemente visual/perceptivo en el contexto occidental- se dedicaba fielmente a representar aquello que veía. Este fenómeno podría considerarse parte de las famosas “licencias de pintor”, gracias a las que un artista podía introducir, suprimir o modificar elementos de una composición con total libertad para aportar coherencia, o mejorar el resultado final de una imagen en cualquier sentido.

El ejemplo que nos muestra Nochlin a este respecto es el del famoso óleo “*Bonjour Monsieur Courbet*” junto a una imagen arquetípica: una estampa popular de Lemans titulada “*Le vrai portrait du juif errant*”<sup>17</sup>. Mientras que esta última responde más a un tipo de dibujo medieval en el que los personajes están representados mediante líneas y de un modo sintético – incluso un texto alusivo se introduce en la imagen- la imagen de Courbet podría parecer una imagen relativamente veráz, aproximándose a los estímulos que percibiría un espectador ante una escena similar. Curiosamente si pudiéramos omitir el laborioso tratamiento al óleo del primero y redujéramos su apariencia a la síntesis formal del segundo –o bien realizáramos el procedimiento a la inversa- , nos encontraríamos ante dos obras realmente similares. Otra cuestión son las posturas adoptadas por algunas de sus figuras que siguen pareciéndonos hoy demasiado calculadas, e incluso sumamente “atractivas” como para resultar naturales o realistas -obsérvese el brazo en reposo de la ilustración superior (Fig. 11) y préstese atención a la forzada pose de la mano elevada-. Parece claro que aunque el francés aportó un soplo de aire fresco sobre las estéticas anteriores, pese a que en algunas obras como esta puede advertirse que una pequeña parte de él no rechazaba del todo cierto “buen gusto” e “idealismos” acordes con criterios estéticos precedentes, al menos de manera oficial<sup>18</sup>. Sus postulados pese a esto, seguían teniendo un carácter

---

<sup>17</sup> (Nochlin 2002) Op. Cit. P.14 -15.



muy específico con aseveraciones que sorprenden todavía hoy por su vehemencia -muestra del carácter y personalidad del pintor francés- y que lo acercan a postulados artísticos contemporáneos:

*“ ‘Confío siempre -escribió en 1854 en una carta muy característica- ganarme la vida con mi arte sin tener que desviarme nunca de mis principios ni el grueso de un cabello, sin traicionar mi conciencia ni un solo instante, sin pintar siquiera lo que pueda abarcarse con una mano sólo por darle gusto a alguien o por vender con más facilidad.’ La deliberada renuncia de Courbet a los efectos fáciles, así como su resolución de reflejar las cosas tal como las veía, estimuló a muchos otros a reírse de los convencionalismos y a no seguir más que su propia conciencia artística.”<sup>19</sup>*

Más allá de estas elementales consideraciones sobre la obra del pintor francés, o de considerar si realmente fue fiel a sus propios principios, ha de valorarse muy notablemente el importante papel que tuvo la figura de Courbet, tal y como apuntó Giulio C. Argan<sup>20</sup> para el arte que vendría posteriormente, y

---

<sup>18</sup> Al margen de esta afirmación, resulta inevitable destacar obras tan revolucionarias como *“El origen del mundo”* recientemente estudiado a fondo en el volumen de Savatier, Thierry *“El origen del mundo: historia de un cuadro de Gustave Courbet”*. Trea. Gijón.2009. No pretendemos desmitificar el carácter visionario de la obra de Courbet, pero si indicar que su obra, como la de muchos otros artistas de la época, aun presenta algunas influencias (quizá inconscientes) de las corrientes estéticas precedentes.

<sup>19</sup> Courbet, en palabras de Gombrich. E.H. *“ Historia del arte”*. Debate. Madrid. 1997. p.511.

<sup>20</sup> *“Courbet lleva a cabo una ruptura: desmantelando todas las concepciones a priori de la realidad, afirmando la necesidad de abordar directamente y sin prejuicios la realidad, establece las premisas éticas sin las cuales no hubiera sido posible la investigación cognoscitiva de Manet y de los impresionistas.”* (Argan 1991). P.86.

considerarlo definitivamente como génesis de las posteriores vanguardias o incluso como uno de los “padres de la modernidad” <sup>21</sup>, tanto por su aportaciones estéticas, como más aún si cabe por su posicionamiento radical que podríamos considerar en todo caso como conceptualmente reformista<sup>22</sup>.

---

<sup>21</sup> Combalia, Victoria “Courbet indomable” [en línea]

[http://www.elpais.com/articulo/arte/Courbet/indomable/elpepuculbab/20071222elpbabart\\_1/Tes](http://www.elpais.com/articulo/arte/Courbet/indomable/elpepuculbab/20071222elpbabart_1/Tes)  
[Consultado: mayo 2011]

<sup>22</sup> Esta nueva pintura “rebelde”, y la aparición de la fotografía propiciarían el nacimiento de un nuevo tipo de expresiones no basadas en lo referencial: “*El germen de la discordia quedó sembrado y, con estrategias como la de Courbet, comienza la pintura moderna. Rebelde, analítica y centrada en el proceso pictórico más que en la representación, la pintura moderna nace peleada con el criterio del público convencional, acostumbrado a las convenciones de la Visión Objetiva. Como con la invención de la fotografía se logró una reproducción mimética de la realidad prácticamente perfecta, con una relativa sencillez de medios, la pintura quedó relevada de su papel de proveedora de imágenes objetivas. Se abrió, así, el camino para la experimentación de lo no-figurativo o abstracto.*”. González Flores, Laura. “Fotografía y Pintura: ¿dos medios diferentes?”. Gustavo Gili. Barcelona. 2005. P.63

### 3.2. PRIMERAS INTERACCIONES PINTURA-FOTOGRAFÍA

A lo largo de la historia del arte las diferentes manifestaciones artísticas se han mostrado en consonancia con los diversos hechos sociales que han tenido lugar a su alrededor. El realismo como hemos visto, nace como una preocupación por la representación de los fenómenos de la sociedad: casi siempre se ocupó de representar figuras, entornos y hechos corrientes por encima de la consecución de un mimetismo exhaustivo de las formas, aportando una nuevo enfoque. Trataba pues, de “volver a ver” la figura humana, de reconstruirla desde una visión aparentemente mucho más objetiva (o natural si se quiere) y para ello el empleo del nuevo y relativamente reciente descubrimiento de la fotografía<sup>23</sup>, se mostraría como un excelente recurso para

---

<sup>23</sup> Según Peter Sager (ver bibliografía p.26.) Niepce y Daguerre firmaron el contrato que les uniría como socios para explotar el invento fotográfico el 14 de diciembre de 1829. El invento se reconoce en su totalidad como patrimonio de Niepce, y únicamente Daguerre aportaría una mejora del sistema de cámara oscura y heliografía. Consúltase “*La fotografía*” en VVAA “*La cultura de la imagen*”. Fragua.Madrid. 2006. P.180. Podemos encontrar un breve resumen del complejo nacimiento de la fotografía en la definición del término que propone Konigsberg, Ira “*Diccionario técnico Akal de Cine*”. Akal. Madrid. 2004 P.234: “*Proceso de captar imágenes mediante una interacción química producida por la incidencia de los rayos de luz sobre una superficie sensibilizada. Se utiliza el término «cinematografía» para la captación de imágenes en la realización de una película. Los orígenes de la fotografía moderna comienzan a principios del siglo XIX con los experimentos de Nicéphore Niépce en Francia, quien, en 1826, consiguió registrar una imagen, aunque de baja calidad y sólo temporalmente, en una placa con una emulsión química mediante un tipo de cámara oscura. Sin embargo, fue Louis Jacques Mandé Daguerre quien en 1839 desarrolló una imagen clara y permanente sobre una placa de cobre plateado; se llamaba daguerrotipo y se convirtió en un tipo popular de fotografía en el siglo. La fotografía de Daguerre era un positivo y no se podía reproducir. Este problema pronto lo resolvió William Henry Fox Talbot, quien inventó un tipo negativo de reproducción sobre papel con una emulsión de cloruro de plata que podía ser la fuente de numerosas copias. El último paso en el origen de la fotografía moderna fue la sustitución del*

el artista, aunque no lo fuera desde un primer momento; tengamos en cuenta, que el propio nacimiento de la herramienta, como tantos otros descubrimientos, surge en parte como la necesidad de paliar una carencia, en este caso “*una falta de destreza en el dibujo*”<sup>24</sup>

Por causa de esa torpeza y con la necesidad de representar diferentes tipos de plantas por su interés en la botánica, creó Fox Talbot sus calotipos o “dibujos fotogénicos” (tal y como fueron conocidos en un primer momento); buena parte de ellos se recogen en la famosa publicación “*The Pencil of Nature*”, que muestra las imágenes a modo de herbario. Con este hecho, Talbot ponía de relieve las características eminentemente documentales de la fotografía pese a que la definición de su trabajo era inferior a la del daguerrotipo y poseía una mayor relación con las artes gráficas<sup>25</sup>.

La clave reside en que estos remotos inicios del fenómeno fotográfico permitirían por vez primera la obtención de lo que podríamos considerar como un negativo del que posteriormente podrían realizarse múltiples copias<sup>26</sup>. Esta

---

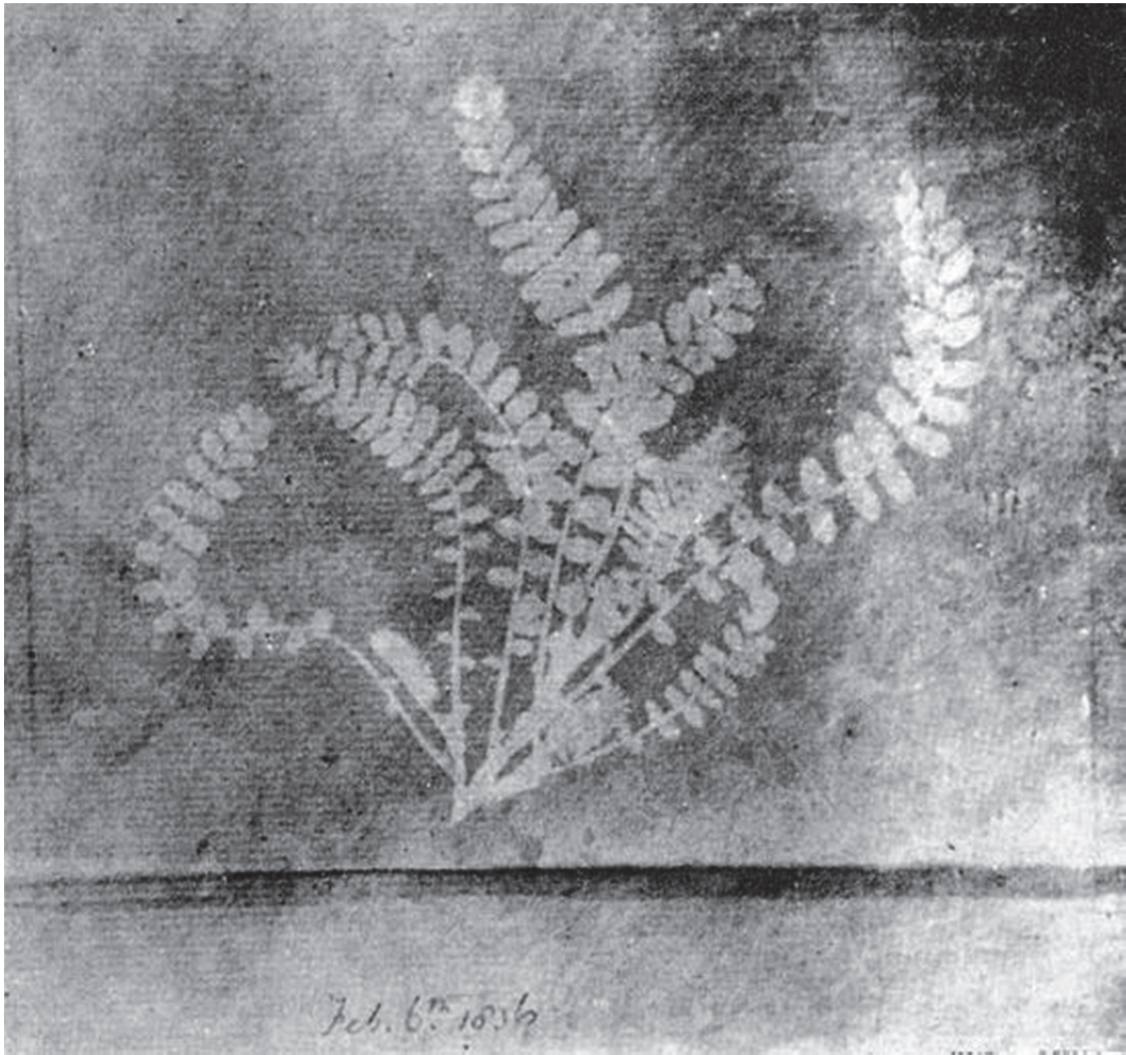
*soporte virgen de papel por el soporte virgen de colodión desarrollado por Frederick Scott Archer. Véase cinematografía y película.”*

<sup>24</sup> “Aquí es adecuado recordar las muy citadas frustraciones de Niépce al dibujar las piedras litográficas y la no muy disimulada torpeza de los bocetos de William Henry Fox Talbot al utilizar la cámara lúcida. De estos casos podría concluirse que si los anteriores personajes no hubiesen tenido tantos problemas y hubiesen sido tan diestros en el dibujo como su hijo – Niépce- o su mujer –Talbot-, tal vez no hubieran sentido la necesidad de experimentar con la cámara oscura y con diferentes materiales fotosensibles y, por lo tanto, no hubieran inventado sus técnicas fotográficas.” (González Flores 2005). Op.cit. P.101

<sup>25</sup> (González Flores 2005). Ibídem. P.174.

<sup>26</sup> “Las impresiones fotográficas tuvieron su origen en el proceso del calotipo o talbotipo, que fue inventado, independientemente de los descubrimientos franceses, por el inglés William

imagen se obtenía por medio del contacto del objeto a representar con la superficie tratada. De este modo, el resultado se ajustaba -quizá más que ninguna otra técnica- a la consideración de la fotografía como huella o indicio, representando eficazmente el espacio que el objeto había “protegido” del efecto de esa sensibilidad a la luz.



**Fig. 12. Fox Talbot. Calotipo o “dibujo fotogénico”. 1836.**

---

*Henry Fox Talbot en los años 1830.” Tagg, John. “El peso de la representación”. Gustavo Gili. Barcelona. 2005. P.65*

No ahondaremos aquí más de lo necesario en el nacimiento del fenómeno fotográfico y sí que trataremos de analizar brevemente las consecuencias de su aparición en el contexto artístico de la época y su repercusión (en cualquier caso y por su repercusión e influencia, tendremos que volver a analizarlo a lo largo de este trabajo).

### **Reacciones de los artistas al fenómeno**

Queda claro, que pese a las evidentes ventajas que representaba el descubrimiento, los cambios siempre originan conflictos y el nuevo invento llegó en primer lugar a considerarse como una suerte de competencia desleal o cuando menos, a contemplarse con ciertos reparos, e incluso melancolías apocalípticas. El caso de Turner a este respecto resulta bastante ilustrativo, pues según parece llegó a afirmar: *“Esto es el fin del arte; estoy contento de haber tenido mi época”*<sup>27</sup>. Otros en cambio parece que aceptaron el fenómeno e incluso quedaron fascinados por el mismo en círculos privados, como es el caso de Ingres, mientras que de cara al público defendieron postulados bien distintos (llegó a apoyar una petición de los artistas parisienses para que la fotografía fuera retirada por pugna deshonestas.)<sup>28</sup> Lo que si parecía tener todo el mundo claro es que se iba a producir un cambio revolucionario, tanto en el mundo del arte como en la ciencia, gracias a las nuevas fotografías y su capacidad de registro casi perfecto de las apariencias.

Numerosos fueron los pintores, en cambio, que fascinados por la nueva tecnología, abandonarían raudos los pinceles para dedicarse al nuevo oficio, si bien la mayor parte de ellos terminarían empleándolos de nuevo para “colorear”

---

<sup>27</sup> (Sager 1986). Op.Cit. P.27

<sup>28</sup> *Ibidem*. P.26.

sus tomas. Otros en cambio, sin experiencia artística pero volcados ahora en el nuevo mundo de lo fotográfico, tratarían de captar ese halo de “pictorialidad” perdido en la nueva herramienta (y con ello parte su encanto) y pretenderían a toda costa obtenerlo para de algún modo colocar al “nuevo arte” en el mismo status que la pintura<sup>29</sup>; debe tenerse en cuenta que los pintores ocupaban hasta entonces el papel privilegiado de ser los únicos sujetos que podían representar con relativa eficacia (aunque no sin un arduo trabajo) la naturaleza y por primera vez iba a poder capturarse esta sin su ayuda, de un modo mucho más preciso y con un mínimo esfuerzo. La fotografía comenzó así una larga pugna que la llegaría a situar en el ámbito artístico en ocasiones por encima incluso del fenómeno pictórico, aunque para ello tuviera que adquirir en ocasiones, algunas de las propiedades de éste<sup>30</sup>.

Muchos de los artistas que optaron por continuar con su trabajo como pintores, no dieron la espalda al fenómeno y lógicamente se vieron influenciados en mayor o menor medida por la estética del nuevo medio y sus

---

<sup>29</sup> “El ‘pictorialismo’ no es más que una exageración de lo que la foto piensa de sí misma”. Barthes, Roland. “La cámara lúcida, nota sobre la fotografía”. Paidós. Barcelona. 1989. P.71. Barthes sugiere que la fotografía se considera un arte a la altura de la más “aurática” pintura. Subrayamos aquí que tal afirmación contenida en el citado volumen nace tras concluir la década de 1970, cuando, en palabras de Rosa Olivares, “proliferan los peores seguidores del pictorialismo” Olivares, Rosa. “¿Es la belleza algo antiguo?” en Revista Exit “Pictorialism” 2008 Año 7 #30.

<sup>30</sup> “Podemos ver ahora que la fotografía es admitida en los círculos artísticos de forma más normal, sin la desconfianza que producía admitir un objeto semi-industrializado y había terminado con el original artístico y había anulado casi completamente la intervención manual en la producción de la imagen. Y es admitida gracias a que de alguna manera la fotografía vuelta los parámetros limitados de objeto original y que muchas fotografías llevan un distintivo que acentúa la originalidad a través de la manipulación de la imagen fotográfica” Martínez Barragán, Carlos “El índice. La huella de la manualidad y la mecanicidad en fotografía y pintura”. Institució Alfons el Magnànim. Valencia. 2004. P.19



calidades. Algunos de ellos intentaron observar de cerca sus resultados y tomar en consideración sus peculiaridades para obtener de este modo una reproducción más aparentemente fiel de la realidad. Fascinados por las gradaciones tonales, los fundidos y la ausencia de dibujo<sup>31</sup>, llegarían a aplicar la pintura de un modo mucho menos denso, en un largo trabajo compuesto de numerosas capas y sesiones, como ya hubieran hecho con anterioridad los



**Fig. 13. Robert Bechtle. "Ladies Flower Bush". 1978.**

pintores flamencos. El nuevo y excelente registro de detalles también llamaría su atención: *"comenzaron a pintar cuadros llenos de detalles minúsculos*

---

<sup>31</sup> *"Los pintores revisaron con lupa y de forma minuciosa las placas de cobre y de metal de los daguerrotipos percatándose de que la imagen se construía a través de una sucesión de gradaciones tonales, en donde las líneas de dibujo desaparecían del todo"* . (Martínez Barragán 2004) Ibídem p.15



cuando anteriormente la jerarquización del tema fue como una ley en el ejercicio de la pintura.<sup>32</sup>” Estos nuevos recursos pictóricos se verán de nuevo empleados en la pintura hiperrealista de los años setenta, con artistas como Robert Bechtle (Fig. 13) Audrey Flack, Richard Estes o Chuk Close<sup>33</sup> entre otros, precisamente haciendo gala de esa “*falta de estilo*” de la que se acusó a los primeros, para convertirla en el reflejo de la fría sociedad en la que vivían.

Pero no solo la pintura tomaría nota de los recursos de la fotografía, sino que también la fotografía trataría de equipararse a la pintura, un medio con un largo camino ya recorrido, adaptando incluso no solo su estética como apuntábamos, sino también sus propios recursos. Numerosas máquinas fotográficas serían ya entonces modificadas para alterar el registro obtenido, y conseguir así resultados más alejados de una realidad minuciosa, ganando en calidades plásticas y por tanto, aparentemente más interesantes<sup>34</sup>. Algunas obras como las de Robert Demachy (Fig. 14) podrían pasar perfectamente por apuntes de dibujo o grisallas de corte académico.

Tales manipulaciones se llevaban a cabo porque básicamente la fotografía era considerada como una “*imitación perfecta de la realidad*” alejada de los procesos manuales y subjetivos, y elaborada casi sin intervención

---

<sup>32</sup> Ibídem.

<sup>33</sup> Consúltese 4.5. Referentes: James Rosenquist, David Salle y Chuck Close

<sup>34</sup> “*Las fotografías que impresionan más son aquellas donde la imperfección misma del procedimiento, deja ciertas lagunas, algunos reposos para el ojo que le permite no fijarse más que en un pequeño número de objetos*”. Delacroix, Eugène. “Extrait du journal”. En AA.VV. « *Du bon usage de la photographie. Une anthologie de textes* ». Centre National de la Photographie. Paris 1987. p. 23-24. En Martínez Barragán, Carlos. Ibídem. P. 17



**Fig. 14. Robert Demachy. “Entre bastidores”. 1906.**

directa del artista<sup>35</sup>. Bien sabemos hoy que esto no es en absoluto así, pues cualquiera de las múltiples elecciones que se efectúan a la hora de tomar una

---

<sup>35</sup> *“Desde principios del siglo XIX, la fotografía se consideran masivamente como una imitación perfecta de la realidad. Esto se debe a la técnica misma, a su procedimiento mecánico “ que permite hacer aparecer una imagen de manera “ automática”, “ objetiva”, casi “ natural” (contando sólo con las leyes de la óptica y de la química), sin que intervenga directamente la mano del artista. Teniendo en cuenta esto, está imagen es una imagen “ajeiropoiética” (sine manu facta) como el Mandylon, el velo de Verónica, el Santo Sudario. Se opone entonces a la obra de arte, producida a partir del trabajo, del genio y del talento manual del artista.” Joly, Martine “La imagen fija”. La Marca. Buenos Aires. 2003. P.73.*

imagen y no otra, ya implican una intervención de corte subjetivo sobre la misma.

No cabe por tanto, la posibilidad de que una imagen sea “objetiva” por propia naturaleza. Tal afirmación, entra dentro del discurso sobre el carácter artístico de la fotografía y su presumible –aunque ya superada- condición de testimonio veraz; “*Ver ya no es creer*”<sup>36</sup> afirmaba Mirzoeff en su introducción a la cultura visual, y tal axioma, si bien ya era comprobable desde los propios inicios del medio fotográfico -recuérdense los retoques que se efectuaban en las primeras fotografías<sup>37</sup>- llega a elevarse a cotas insospechadas con el retoque digital o la recreación en tres dimensiones, que es capaz de generar matemáticamente un entorno, objeto o figura con unas características muy similares a las que percibimos habitualmente, de un modo parecido a la fotografía, que había sido hasta la creación y perfeccionamiento de este método, el modo de representación de la perspectiva –que no deja de ser una convención visual<sup>38</sup>-más convincente .

Por otra parte, ha de considerarse que no están ligadas la representación convencional “fotográfica” –y entiéndase esta como la sujeta a nuestro modo de aprehender el mundo, a nuestras condiciones perceptivas- y la supuesta o posible objetividad. Pascal Bonitzer, ya nos recordaba que:

*“...una imagen puede ser perfectamente objetiva sin por ello reproducir el espacio, la realidad, tal como nuestro ojo la capta. Por ejemplo, la imagen que aparece en la pantalla de visualización de un electro-cardiograma, de un electro-encefalograma de un tomógrafo de positrones, es una imagen objetiva*

---

<sup>36</sup> Mirzoeff “*Una introducción a la cultura visual*”. Paidós. Barcelona. 2003. P.18

<sup>37</sup> Véase 4.1. Génesis: mecánicas de la ficción en este mismo estudio.

<sup>38</sup> Ibídem. (Mirzoeff s.f.)P.66.

*(preferentemente) del ritmo cardiaco, cerebral orgánico, aunque sea una imagen abstracta, lineal, codificada, que no reproduce ningún elemento de la realidad espacial captada por la percepción ocular normal.*<sup>39</sup>

En estos ejemplos ofrecidos se está representando visualmente, el funcionamiento de unas determinadas funciones corporales, mediante unos códigos visuales reconocidos para nosotros, pero que precisamente no responden a nuestro instinto perceptivo. Entendemos que esta condición, convierte a estas imágenes en no interpretables para el sujeto que no maneje tales códigos, lo que en principio no parece suceder como sabemos con la fotografía “convencional”.

En cualquier caso, se ha considerado siempre a la fotografía como una emanación de lo real, una especie de huella o indicio de que algo real había estado físicamente delante del objetivo fotográfico y gracias a esa presencia, la luz había sido capaz de representar su imagen sobre un soporte; por lógica esta huella o indicio serían el resto de una realidad propiamente y no constituirían por tanto una imitación de esta sino un derivado de la misma<sup>40</sup>.

Estas nociones relacionan a la imagen fotográfica “*con la tradición de las imágenes sagradas, con la de las imágenes-verdad, con la magia, con la locura alucinatoria, con la muerte*” tal y como contemplo Barthes<sup>41</sup> y con el carácter “*fetichista o idólatra*” que posee la fotografía como objeto en sí mismo; piénsese por ejemplo como la fotografía cobra una gran importancia en algunos

---

<sup>39</sup> Bonitzer Pascal “*Desencuadres cine y pintura*” Santiago Arcos. Buenos Aires, 2007. P.12

<sup>40</sup> Es una idea que se recoge fundamentalmente en el trabajo citado: Barthes, Roland “*La cámara lúcida, nota sobre la fotografía*” y otros autores como Philippe Dubois en “*El acto fotográfico*”, Barcelona, Paidós, 1983.

<sup>41</sup> *Ibíd*em

ritos religiosos o usos mágicos, convirtiéndose en un símbolo o efecto de verdad de lo representado<sup>42</sup>; sobre la fotografía y su relación con la muerte, como “memento mori” no solamente nos habló Barthes, sino también, entre otros, Mirzoeff<sup>43</sup>.



**Fig. 15. Eugene Delacroix. “Odalisca” junto a una fotografía que le dio origen. 1857**

Por otra parte, los artistas se apoyaron en la fotografía y la emplearon como modelo para sus pinturas, aun siendo conscientes de su relativa ineficacia a la hora de ofrecer una visión exacta de la realidad. Jean Cocteau, en palabras de Aaron Scharf pone en evidencia el carácter ficticio de la

---

42 Véase Freedberg, David. “El poder de las imágenes”. Cátedra. Madrid. 2010. (especialmente los capítulos 2 y 7). Son también de obligada consulta los trabajos de Román Gubern, en especial “Patologías de la imagen”. Anagrama. Barcelona. 2004.

43 Op. Cit. (Mirzoeff s.f.) P.112.

fotografía, al cambiar el *“tono y la perspectiva”* y acusa a Degas de ser víctima de la fotografía del mismo modo que los futuristas fueron víctimas de la cinematografía. Del pintor francés afirma: *“Yo he visto fotografías tomadas y ampliadas por Degas, sobre las que trabajó directamente al pastel, maravillándose de la composición, el escorzo y la distorsión de las formas del primer término”*<sup>44</sup>

También Degas emplearía las fotografías como modelo a partir del cual trabajar del mismo modo que lo haría Delacroix. De este último se sabe que conservo un archivo de fotografías del que emplearía sus imágenes para sus estudios y también para alguno de sus cuadros<sup>45</sup> (Fig. 15. Eugene Delacroix. *“Odalisca”* junto a una fotografía que le dio origen. 1857 Fig. 15 ). También se sabe que Courbet empleó de igual modo la fotografía como modelo para algunas de las figuras que aparecen en sus composiciones.

En definitiva, el empleo de la fotografía parece una consecuencia obvia, si consideramos que el uso de los instrumentos ópticos en pintura viene de lejos, desde el espejo negro pasando por la ventana de Alberti o Leonardo, la cámara oscura...etc. Todos estos instrumentos han ido configurando a lo largo de la historia del arte occidental, un específico “modo de mirar”. Es por este motivo, por el que Joan Fontcuberta en *“El beso de Judas”*, afirma que la óptica de la que hace uso la fotografía es el fruto de una larga tradición y por tanto, no puede ser nunca objetiva.<sup>46</sup> Quizá sea el fotorrealismo como movimiento, quien vendrá a reivindicar el uso de lo fotográfico como medio desde el ámbito de lo pictórico – sin llegar a los extremos del hiperrealismo, en

---

<sup>44</sup> Scharf, Aaron. *“Arte y fotografía”*. Alianza Forma. Madrid. 2001. P.201.

<sup>45</sup> *Ibídem*. P.129.

<sup>46</sup> Fontcuberta Joan *“El beso de Judas. Fotografía y verdad”*. Gustavo Gili. Barcelona. 2002.



los que la fotografía pasa a convertirse de medio a fin en sí mismo-, valiéndose de todo lo que este le aporta en cuanto medio, pero incorporando de algún modo 'licencias de pintor', como en el caso de José María Cuasante (Fig. 16). Aquí el artista no duda en combinar dos fotografías para obtener una escena fotorrealista, y pese a obviar el empleo de programas de retoque digital, consigue una escena absolutamente veraz.



Fig. 16. José María Cuasante. *“Joven tomando un helado”*. 2003.





## 4. PINTURA FRAGMENTADA

En numerosos sentidos, lo parcial, lo imperfecto o lo sesgado se han convertido en características que han tomado protagonismo en nuestra experiencia vital diaria: como consecuencia de ello, han pasado naturalmente también a tomar cierta relevancia dentro de la experiencia estética y artística. Como veremos, el uso del fragmento es uno de los rasgos que podríamos seleccionar como emblema de la modernidad, y de hecho se encuentra muy presente en el origen de las vanguardias artísticas y las nuevas experiencias sociales y estéticas que las rodean.<sup>1</sup>

De este modo, podríamos considerar que en lo que a prácticas artísticas se refiere –y esto claro es aplicable a la metodología pictórica que aquí estudiaremos- nos encontramos pues, un paso más allá de lo que podríamos calificar como una época de “ultra-eclecticismos”<sup>2</sup>, pues no se trata ya de una mera unión o mezcolanza de recursos artísticos, visuales etc., sino de una integración radical de diferentes tiempos, una sobresaturación de diferentes planos, un “*buffet libre*” de lo visual, dispuesto a ofrecernos todo un extenso campo de estímulos perceptivos. Habitamos pues, un tiempo de mezcolanza salvaje –un tiempo de hibridación, como veremos- , de influencias recíprocas entre diferentes géneros que a su vez representaron una profunda mutación en el estatuto de la imagen, así como en su producción, consumo y

---

<sup>1</sup> (Jameson 1991) Op. Cit. P.72, 55.

<sup>2</sup> Considero adecuada esta expresión no solamente por la acentuada existencia de dichas prácticas, sino también por la incapacidad –debido a su profusión- de distinguir por parte del espectador los distintos y diferentes elementos integrantes en cada una de ellas.

espectacularización<sup>3</sup>. Ante este panorama, las estrategias pictóricas de lo fragmentario no solamente cobran sentido, sino que se entienden como una necesidad: la necesidad del arte de ser partícipe y vehículo de aquella sociedad en la que se desarrolla.



Fig. 17. Alejandro Bombín. “Trabajo mental”. 2011.

A lo largo de estas líneas, trataremos en primer lugar de aproximarnos a una definición más específica de lo que entendemos por fragmento o “fragmentado” en el ámbito pictórico. Seguidamente, nos detendremos con un poco más de atención en algunas manifestaciones artísticas que pueden ofrecernos pistas sobre los orígenes de esta práctica: si bien se prestará más

<sup>3</sup> Lipovetsky, Gilles “La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna.” Anagrama. Barcelona.2009.Op.Cit. P.24.

atención a las manifestaciones que tuvieron lugar durante el pasado siglo, –por su influencia directa sobre las prácticas actuales- destacando también algunas prácticas más remotas, para entender como este tipo de estrategia visual o recurso plástico, se remonta mucho más atrás en el tiempo, residiendo casi en la génesis misma de la expresión plástica más ancestral.

Entendemos que este tipo de ejemplos mostrados sin duda representan un bagaje de obligada consulta –e incluso de acceso inconsciente- para cualquier artista que utilice este recurso a la hora de establecer unas bases que puedan sustentar su trabajo o simplemente configurar su labor *pre-pictórica*<sup>4</sup>. Esto nos llevará a analizar cómo se desarrolla esta estética de lo fragmentario y plantear cuáles pueden ser los motivos de elección de este recurso en las estrategias pictóricas actuales, así como sus implicaciones, tanto desde el punto de vista plástico, como estético, simbólico o filosófico. Trataremos pues, de comprobar si éstas se enraízan de algún modo con la casuística examinada o si su naturaleza se encuentra más próxima a otro tipo de referentes.

El examen de las prácticas más contemporáneas se desarrollará paralelamente a los diferentes planteamientos que ofreceremos sobre la génesis de estos recursos. Entre estas cuestiones, destacaremos el trabajo de algunos artistas y trataremos de valorar objetivamente si nuestras consideraciones responden en mayor o menor medida a tales planteamientos. Para ello, analizaremos algunos textos que tratan de reflexionar sobre cuestiones tangentes a la obra de estos artistas.

---

<sup>4</sup> Véase Deleuze, Gilles. “*Pintura. El concepto de diagrama*”. Cactus. Buenos Aires. 2007. P.30.

Terminaremos por ofrecer una breve panorámica sobre algunos artistas que ya son parte de la historia del arte y que o han sido realmente un referente en el empleo de los recursos planteados o bien entendemos que son interesantes por su contraste con los artistas de los que hemos hablado.

#### 4.1. GÉNESIS: MECÁNICAS DE LA FICCIÓN

Afirmaba Victor Stoichita, cómo surgía la sorpresa en el espectador ante una imagen “*desdoblada*”, bien delante de las imágenes combinadas de los cabinets flamencos o con las representaciones metapictóricas holandesas. Y como esta “*deconstrucción de la imagen en piezas*” habiéndose convertido ya en una práctica recurrente, evidenciaba una “*mecánica de la ficción*”, que incluía elementos como marcos verdaderos o simulados, cortinas, hundimientos, huecos, etc.<sup>5</sup>

En este sentido, anteriormente apuntábamos con ocasión de encontrar una definición de fragmento, que es condición indispensable para poder efectuar una selección parcial, que esta forme parte a su vez de un segmento aún mayor o una hipotética “totalidad”. Este proceso de selección implicaría, por supuesto, una observación previa por parte de aquel que observa y un posicionamiento de este, para mediante el movimiento –metafórico, visual o físico- recorrer el modelo seleccionado y establecer los límites de su atención en función de su criterio. Algo de esto procedería, sin embargo, ante una pintura que contuviese una escena compleja. El espectador establece un recorrido subjetivo. En ambos casos, el artista puede insinuar un recorrido o dirigirlo, mediante la organización de una composición con *puntos calientes*.

Son dos fenómenos los que favorecerán aún más la atención sobre las características de lo fragmentario en las artes: por una parte, la aparición de la fotografía con su rapidez de captura del instante, y posteriormente el cine –con sus primeros experimentos sobre la imagen en movimiento- favoreciendo la atención sobre la necesidad de delimitar la realidad en el primero, y sobre la potencialidad de ese fragmento como elemento de una serie, permitiendo

---

<sup>5</sup> Stoichita, Víctor “*La invención del cuadro*”. Madrid. Cátedra. 2011. P 264

construir la ilusión de movimiento en el segundo. José Luis Brea<sup>6</sup>, subraya el carácter eminentemente fragmentario del medio fotográfico:

*“Por su propio carácter, la apropiación que se produce en el uso de la fotografía supone ya una fragmentación inorgánica de la representación. La captura fotográfica toma a la misma realidad como readymade, sobre el que actúa apropiándose algo que es importado como segmento irrevocablemente fragmentario. Tanto en cuanto al espacio -la fotografía lo es siempre de un aspecto local, de un fragmento no totalizable-, como en cuanto al tiempo -lo que la fotografía capta pertenece a un instante igualmente fragmentado, al corte de un ahora fugitivo-, el material con el que la fotografía trabaja pertenece al orden del fragmento.”*<sup>7</sup>

Nos encontraríamos pues, en el caso de la fotografía este doble aspecto fragmentario en relación a esa selección de lo visual apuntada y a la acotación temporal que refiere también Brea, pues el medio representa la naturaleza de un instante concreto, con las todas las implicaciones de tipo simbólico que esto implica. Por otra parte, tal y como apunta Stoichita vamos a ver como en numerosas ocasiones, el hecho de incluir el “*desdoblamiento*”<sup>8</sup> de la imagen en una pintura, implica la inclusión de elementos ilusorios -como los referidos en la cita superior-, que pueden incluso estar presentes sin estar físicamente representados.

---

<sup>6</sup> Brea, José Luis. “*El inconsciente óptico y el segundo obturador*” [online]  
<http://aleph-arts.org/pens/ics.html> [Consultado: diciembre 2006]

<sup>7</sup> Ibídem

<sup>8</sup> (Stoichita 2011) Op. Cit.

#### 4.1.1. EL CUADRO DENTRO DEL CUADRO



**Fig. 18. José Ramón Amondarain. “La raya”. 2006.**

Existen diversos antecedentes a lo largo de la historia del arte que nos pueden dar una idea de cómo la superficie del cuadro –una vez superado su tradicional objetivo referencial- empezó a evidenciar su carácter ficcional, poniendo de manifiesto por ejemplo su capacidad narrativa, esto es la posibilidad de recoger diversas representaciones sobre un mismo soporte y que estas cobren en conjunto, un cierto sentido. De este modo, aunque aun tímidamente, se empezaba a ya a poner en cuestión, la idea de representación e ilusión que es inherente de por sí a todo fenómeno pictórico figurativo.

Más allá de aquel interés por lo “anecdótico” y énfasis en el paisaje que podemos encontrar ya en algunas obras de Fra Angélico (recordemos por ejemplo “La anunciación” del Museo del Prado) y más tarde de Piero de la Francesca y que sin duda vendrían a favorecer, esta consideración del cuadro como grupos de imágenes<sup>9</sup>, quizá el antecedente más remoto -y más en relación con nuestro interés-, tal y como indica Stoichita, lo encontremos en el cuadro tabernáculo que era “*el resultado del encastre de una imagen antigua en un cuadro nuevo*”<sup>10</sup>. Habitualmente se trataba de la inserción de una imagen antigua, que por su singularidad hubiera ya adquirido la condición de reliquia, en una composición anterior que de algún modo hacía de nexo entre el público y la imagen consagrada<sup>11</sup>.

Por la propia construcción simbólica de este tipo de imágenes es normal que dentro de la composición final, la imagen encastrada ocupara un lugar central, a diferencia de otro tipo de propuestas que llegarían más tarde. Lo peculiar de este caso es que la imagen se encastraba físicamente, es decir, no se representaba una imagen dentro de otra imagen, sino que una primera imagen concebida en su momento como objeto independiente, terminaba adhiriéndose a otro cuadro de tamaño mayor. Más adelante, este tipo de composiciones pasarían a emularse mediante la pintura, creando la ilusión de que verdaderamente una pequeña obra había sido colocada dentro de otra mayor.

---

<sup>9</sup> Espero que se entienda que, obviamente, estos casos no representan ejemplos tan radicales de ruptura con el carácter ficcional de la imagen, como los contemporáneos y se citan únicamente como un remoto “precedente” en tal sentido.

<sup>10</sup> (Stoichita 2011) P.128. Para ampliar información, consúltase el capítulo: “*Del Ensamblaje (o como hacer un cuadro nuevo con una imagen antigua)*.”

<sup>11</sup> *Ibíd*em, P.129.



Un referente ineludible en este sentido –la inclusión de escenas “ajenas” a la composición principal en una obra- lo representa Jan Van Eyck con su célebre “*Matrimonio Arnolfini*” inaugurando de algún modo lo que algunos estudiosos han considerado como “cuadros espejo”<sup>12</sup>. En este tipo de representaciones, más allá de considerar la dimensión meramente fenoménica del asunto, lo que se representa al fin y al cabo es una escena distinta a la principal –o al menos desde una perspectiva diferente- que sirve de punto de distracción al espectador y le confiere la posibilidad de huir visualmente de la escena principal.



**Fig. 19. David Teniers el joven . “El archiduque Leopoldo Guillermo en su galería de pinturas en Bruselas”. 1651.**

---

<sup>12</sup> Consúltese a este respecto: “*Cuadros, Mapas, Espejos*” en (Stoichita 2011, P.309)

Otro ejemplo por excelencia son las pinturas basadas en los gabinetes de coleccionista (Fig. 19) que inician su andadura en el siglo XVI y que podrían considerarse precursoras en alguna medida de los actuales catálogos de exposiciones; también debemos citar las numerosas alegorías de la vista o de la pintura, que proliferaron en esa misma época. Todas estas obras –más allá de la función documental citada- no fueron sino pretextos, al fin y al cabo, para incluir dentro de una misma obra pictórica, numerosas pinturas y por tanto, diferentes escenas, subrayando el carácter autoreferencial –y por tanto su potencialidad como lenguaje- que este medio ha tenido prácticamente desde su nacimiento<sup>13</sup>.

Estas pinturas generalmente se crean con la pretensión de documentar colecciones y suelen representar en un mismo espacio numerosas obras pictóricas; podríamos recordar en este sentido la pintura titulada *“El gabinete de un aficionado”*, que aparecía en la novela homónima de George Perec, en la que este lienzo se contenía a sí mismo una y otra vez, junto a otros como parte de una colección de pinturas, en un juego de ilusionismo y representación, que a su vez reproducía en su literatura el autor<sup>14</sup>. Un clásico referente ya dentro también del ámbito pictórico, es David Teniers el joven, pintor belga del cual el Museo del Prado posee un buen número de piezas<sup>15</sup>, entre ellas la que puede contemplarse en la ilustración. Visualmente, no parece exagerado establecer

---

<sup>13</sup> “En estos casos ¿qué ocurre? Si entendemos que la pintura aludida es una cosa más del mundo (como una persona, una casa o un árbol), sin duda nos encontramos ante una pintura referencial, figurativa. Pero si por el contrario reparamos en el hecho de que la pintura es un lenguaje, entonces nos encontramos ante un metalenguaje, pues un lenguaje se está refiriendo a sí mismo y por lo tanto está priorizando su función metareferencial.” (Carrere y Saborit 2000). P.89.

<sup>14</sup> Perec, George *“El gabinete de un aficionado”* Anagrama. Barcelona. 1989.

<sup>15</sup> Díaz Padrón, Matías y Royo-Villanova, Mercedes. *“David Teniers, Jan Brueghel y los gabinetes de pinturas”* Catálogo de exposición. Museo del Prado, Madrid, 1992. P.28-51

una relación de semejanza entre la pieza de Teniers y una obra contemporánea, como por ejemplo la de Isidre Manils (Fig. 46) pues ambas a su modo tratan de documentar de algún modo una realidad que se interrelaciona, si bien como es lógico se ha de considerar que sus pretensiones son notablemente distintas, y como hemos dicho, en el caso de Teniers eminentemente prácticas; por otra parte y basándose únicamente en el aspecto meramente visual, algunos trabajos del artista bilbaino Kepa Garraza (Fig. 20) resultan todavía mucho más similares al tipo de obra comentada.



**Fig. 20. Kepa Garraza. “Accion de asalto al arte nº18, Bregenz”. 2010.**

Hablando del cuadro dentro del cuadro, no podemos obviar las obras de José Ramón Amondarín, con su serie sobre los copistas del museo del Prado (en los que copia fotografías tomadas a estas personas que a su vez están copiando en ellas una pintura –en origen, otra copia de un referente-) o sus cuadros y fotografías sobre Cindy Sherman (en los que reinterpreta las icónicas fotografías de la artista). De algún modo, está reproduciendo el procedimiento

de recrear otra obra de arte que -en este caso por motivos distintos, como lo son una profunda admiración- empleó Rubens al efectuar las copias de las obras de Tiziano<sup>16</sup>; sin embargo Amondarain se apropia de las obras de otros artistas por sentirse parte misma de la historia del arte, de un todo, “*incluidos los malos pintores*”. Fijándose en los detalles de las obras de otros, generalmente vistas en catálogos, es capaz de encontrar un intersticio por donde “*meter el dedo*”<sup>17</sup> y relacionarlo con su propio yo. Atendiendo a las teorías de Deleuze en palabras de Hal Foster, podríamos calificar el trabajo de Amondarain como una “copia”, pero también como un simulacro:

*“Gilles Deleuze ha distinguido el simulacro de la copia en dos sentidos: en la copia ‘ha de haber semejanza’, mientras que en el simulacro, no; y la produce el modelo como original, mientras que el simulacro ‘pone en tela de juicio la misma noción de copia y de modelo’”*<sup>18</sup>

Sin duda, el hecho de seguir retratando a la obra de arte, dentro de la propia obra de arte no ha perdido un ápice de atractivo para la pintura y los pintores, pese a la absurda polémica que pueda seguir suscitando hoy en día el emplear una imagen ajena, para producir otra imagen<sup>19</sup>.

---

<sup>16</sup> Mena, Manuela “*Rubens. Copista de Tiziano: Museo del Prado*”. Ministerio de Cultura. Madrid. 1987.

<sup>17</sup> Jarque, Fietta. Entrevista a José Ramón Amondarain. El País. 26 Noviembre 2011. [online] [http://elpais.com/diario/2011/11/26/babelia/1322269955\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2011/11/26/babelia/1322269955_850215.html) [Consultado: octubre 2012]

<sup>18</sup> Foster, Hal “*El retorno de lo real*”. Akal. Madrid. 2001.P.105.

<sup>19</sup> “*Me parece muy reaccionario el que alguien me diga que no puedo utilizar la imagen de no sé quién. No puedo pensar, ni de lejos, reclamar a alguien porque usa una imagen mía. Me parece bien que lo haga.*” Ibídem. Señalar también a este respecto, que en enero de 2015





**Fig. 21. Felix De la Concha. “*One A Day. 365 Views of the Cathedral of Learning*”. 1999.**

En el caso de Felix de la Concha (León 1962), es el motivo elegido el que suscita la producción de numerosas obras que se presentan precisamente por esta relación, como un conjunto. Durante todo un año, estuvo produciendo un cuadro al día, esto es 365 piezas, para su obra “*One a Day. 365 Views of the Cathedral of Learning*” (Fig. 21) cada uno de ellas con una vista distinta de la Catedral del Conocimiento de Pittsburgh, algo que en seguida nos trae a la memoria el proyecto de Monet con la Catedral de Rouen, (Fig. 101) si bien esta vez, abarcado con esa lógica de la desproporción –en cuanto a número de obras producidas- que parece imponer el siglo XXI y que veremos más

---

el Tribunal de Amberes condenó al pintor belga Luc Tuymans por plagio al emplear como modelo para una obra, una fotografía aparecida en prensa.

adelante en Enrique Marty (Fig. 49) . Es importante destacar que esta gran capacidad para producir obras que atesora De la Concha sin embargo, se mantiene desde una óptica ciertamente romántica –y muy al contrario que Marty que emplea la fotografía—ya que ejecuta sus obras fuera del estudio y frente al modelo generalmente arquitectónico con el que está trabajando<sup>20</sup>.

Un caso similar al citado lo encontramos en Clive Smith (Fig. 22), para el que la dimensión tiempo tiene una importancia vital. El artista realiza una serie de retratos diarios a un modelo mediante pinturas que se realizan bajo una serie de premisas acordadas de antemano entre el pintor y el modelo, como por ejemplo trabajar una serie de horas al día durante un tiempo determinado. El resultado entiende todas las obras resultantes como parte de un conjunto, permitiendo esta puesta en escena, evidenciar la naturaleza del medio pictórico, ya que en las imágenes resultantes –todas ellas similares y a la vez diferentes- podemos observar como diversos factores pueden afectar al artista y al modelo, para que partiendo de en apariencia una misma situación, se produzcan resultados tan diversos.

---

<sup>20</sup> *"Félix siempre ha sido un pintor contracorriente", explica el galerista Gonzalo Sánchez. "Desde el principio ha pintado figurativo", dice. No se ha dejado arrastrar por las modas ni por la identificación contemporánea de vanguardia con abstracción, ni por la tendencia a pintar en estudio. Ante su imposibilidad de trasladarse hasta San Sebastián y explicarlo por sí mismo, lo deja claro en un texto que ha dejado al galerista. "Siempre pinto delante del lugar. Me interesa captar ciertas cualidades de la luz percibida directamente por mis ojos, buscando vivir la experiencia diaria de pintar como un hecho existencial", confiesa Marín, Maribel y Muez, Mikel "Dos propuestas pictóricas". Diario El País [online] [http://elpais.com/diario/2004/03/29/paisvasco/1080589215\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2004/03/29/paisvasco/1080589215_850215.html)[Consultado: noviembre 2012]*



Fig. 22. Clive Smith. "5 X 5 (5 days a week for 5 weeks with Lauri)". 2004

Volviendo al asunto del cuadro dentro del cuadro, en estos artistas el concepto se daría en un orden secundario, pues ambos entienden la necesidad de la interrelación de las obras producidas entre si y así lo manifiestan presentándolas como un conjunto de imágenes individuales interrelacionadas, al fin y al cabo, una gran imagen fragmentada o bien cuadros dentro de un gran cuadro, que sin duda relacionan estas prácticas con el concepto de archivo que podemos encontrar en prácticas célebres como el "Atlas" de Richter, de las que ya hablaremos más adelante.

#### 4.1.2. DE LO TOTAL A LO PARCIAL: FUERA DEL PLANO

Como apuntamos en los antecedentes, y resulta por otra parte evidente, el nacimiento de los medios de comunicación, -entendidos tal y como hoy los entendemos- y el desarrollo y potencialidad de la imagen como vehículo comunicante en nuestras sociedades, ha venido a cambiar nuestra forma de entender el mundo y por tanto también, a transformar nuestro arte. Por una parte, pareciera que los discursos más ligados a lo “ficcional”, lo referencial o narrativo, se han convertido en parte de la llamada “cultura de masas” y se han alejado de la alta cultura<sup>21</sup>. Este proceso podemos entenderlo al considerar cómo la pintura a finales del siglo XIX y principios de siglo XX, comienza a centrar su atención en su propia especificidad y por tanto, a tomar conciencia de que, más allá de su capacidad para emular la tercera dimensión –el famoso trompe l’oeil-, posee una serie de rasgos inherentes y definitorios. Este proceso de cambio, pudo darse gracias al descubrimiento de la fotografía, que venían a exigir una necesidad de cambio en el medio, un redescubrimiento de nuevas cualidades.

Cezanne, considerado habitualmente uno de los “orígenes” del arte moderno, fue el encargado junto con Manet, de acabar con la unidad que había tenido la pintura hasta entonces. Clement Greemberg ya apuntó como Cezanne había observado a los impresionistas “encenagar” la profundidad del cuadro –el máximo objetivo de la tradición pictórica occidental había sido siempre representar adecuadamente la tercera dimensión sobre el plano- y en

---

<sup>21</sup> "La historia del arte en Occidente se bifurcó con el nacimiento de la imagen mediática. Es en la cultura de masas, y no en lo que hoy llamamos arte, en la que pervive el espíritu de Vasari. Y cuando todo es imagen, el arte resulta obsoleto como Trompe l’oeil y lugar de satisfacción de las pulsión escópica." . Hernández Navarro, M. Angel "La so(m)bra de lo real: El arte como vomitorio". Col·lecció Novatores. Institució Alfons el Magnànim, Valencia. 2006. P.12.



busca de su máxima ambición, recuperar esa unidad pictórica, desarrolló un sistema de trabajo a medio camino entre el pensamiento y la sensación<sup>22</sup>. Su propósito según Greenberg fue cambiar el método impresionista, desde la representación del color puramente óptica, hasta la representación de este con la intención de mostrar la profundidad y la dirección de los planos.



**Fig. 23. Paul Cézanne. “Mont Sainte-Victoire”. 1904.**

El resultado del proceso de trabajo de Cézanne es que las formas sólidas que crea con este sistema, trazos de pintura autónomos que se manifiestan sobre el plano de esta forma, (Fig. 23) consiguen descomponer la

---

<sup>22</sup> . Greenberg, Clement “La pintura moderna y otros ensayos”. Siruela. Madrid. 2006. P.54.

imagen, con lo que el autor citado llama “*un mosaico de pinceladas*”<sup>23</sup>: fragmentos rectangulares de pintura que se extienden a modo de collage, que se solapan, realizados “*sin ninguna voluntad de fusionar sus bordes*”. El efecto conseguido por Cézanne hacía que se produjera una tensión muy especial entre la superficie del soporte y su profundidad, traducándose en “*una vibración interminable de la parte frontal a la trasera y de la trasera a la frontal*”<sup>24</sup>. Los motivos elegidos se desdoblaban, separando la línea que los delimita del contorno de la masa misma que los integra.

Manet es sin duda el otro gran iniciador de esta búsqueda, pues es considerado comúnmente –junto con Cézanne– como el germen de la pintura moderna<sup>25</sup>. En su personal búsqueda del concepto de lo “pictórico”, fue capaz de plantear el mundo desde la óptica de un “*tapiz de gestos*”<sup>26</sup> – una nueva

---

<sup>23</sup> Ibídem. P.55.

<sup>24</sup> Ibídem. P.56.

<sup>25</sup> “*Siempre se ha insistido en apuntar que el arte de principios del siglo XX supone una ruptura con respecto a todo lo anterior. Sin embargo, cada vez se está más de acuerdo en admitir que ya poco después de iniciada la segunda mitad del siglo pasado se produce un cambio profundo en la conciencia artística que se puede considerar como un auténtico germen de la ruptura. Así por ejemplo, se da como fecha de arranque de la pintura contemporánea el año 1863, en el que Manet pintara su famosa obra Almuerzo sobre la hierba. Es precisamente la osadía presente en dicha pintura la que permite plantear no sólo su iconografía, sino sus aspectos formales como un precedente de obras posteriores.*” Cirlot, Lourdes “*Las claves de las vanguardias artísticas en el siglo XX*”. Ariel. Barcelona. 1988. P.4. John Berger, de igual modo también lo considera como “*un punto de ruptura*” en numerosos aspectos. Berger, John “*Modos de ver*” Gustavo Gili. Barcelona. 2000. P.73

<sup>26</sup> Kuspit, Donald. “*Arte digital y videoarte*”. Círculo de Bellas Artes. Madrid.2006. P.18. Resulta particularmente interesante y especialmente para nuestro trabajo, la consideración que Kuspit plantea acerca de cómo la pintura y en general el pensamiento moderno, ha pasado a transformar ese tapiz de gestos en una malla de píxeles. Más información en 6.PINTURA DIGITAL.

retícula “fragmentaria”, al fin y al cabo compuesta por evidentes signos plásticos- , renunciando a la construcción académica del espacio y las figuras, y sustituyendo los insistentes acabados por certeras sucesiones de manchas.



Fig. 24. Edouard Manet. “*Café concert*”. 1878

El pintor francés, con esta estrategia espacial y sin pretenderlo, aplanar el espacio, trae el fondo a primer plano y construye una composición que de un modo evidente, omite la sensación de volumen y profundidad del cuadro convirtiendo lo representado en una suerte de “*representación teleobjetiva, o telescópica*”<sup>27</sup>. Tal y como indican Cruz Sánchez y Hernández Navarro en “*Impurezas: el híbrido pintura y fotografía*”: “Solo a partir de Manet la pintura

---

<sup>27</sup> Bonitzer, Pascal “*Desencuadres, cine y pintura*”. Santiago Arcos. Buenos Aires. 2007. P.44.

comenzó a ser sincera y a hablar desde su propio medio, aceptando su condición bidimensional” ya que “el único elemento propio y determinante de la pintura era su carácter esencialmente plano, bidimensional”<sup>28</sup>. Este efecto de falta de profundidad creará por ejemplo la sensación de que algunos de sus cuadros nos traigan a la mente, los futuros “collages”<sup>29</sup>, pues en determinados casos –como lo es el su famoso “Desayuno sobre la hierba”- las relaciones levemente contradictorias entre las figuras y el paisaje así lo revelan.

Entendemos que Manet, artista preocupado como sus contemporáneos por la realidad que le rodeaba y los nuevos estudios científicos sobre la percepción<sup>30</sup> y el color, aportaría esta nueva visión, atento posiblemente, a las características estéticas de los nuevos medios que le rodeaban, incluyendo algunas de ellas en sus pinturas -e iniciando lo que Greenberg viniera a denominar como “crisis de la pintura de caballete”<sup>31</sup>-.

Una de las estrategias empleadas por el pintor francés que más nos interesan aquí –obviando esa atención a la bidimensionalidad- es precisamente como segmenta a algunas figuras que aparecen en sus obras, especialmente en aquellas que representan la vida nocturna parisina en su última época (Fig.

---

<sup>28</sup> Cruz Sánchez y Hernández Navarro “Impurezas: el híbrido pintura y fotografía”. Cendeac. Murcia. 2006. P.35

<sup>29</sup> Consúltese más adelante 4.1.3. El collage y la idea de modernidad en este mismo trabajo.

<sup>30</sup> “Serán dichosos, mi querido amigo, los que vivan dentro de un siglo, los órganos de su visión estarán más desarrollados que los nuestros, verán mejor”. Proust, Antonin “Edouard Manet, souvenirs.” L’Échoppe, 1988 P.101 en Solana, Guillermo “El impresionismo: la visión original”. Siruela. Madrid. 1997. P.23.

<sup>31</sup> Greenberg. Clement “La crisis de la pintura de caballete” 1948 en “Clement Greenberg. Arte y Cultura. Ensayos críticos” Paidós. 2002 P.158.



24). Sospechamos que este recurso naturalmente viene definido por los nuevos imaginarios que proporciona la fotografía y sus relaciones para con el hecho compositivo, notablemente distintas a lo que se había sido visto en el terreno de la pintura hasta entonces, pese a tratarse de una fotografía que podríamos calificar como “de época”. Realmente la frescura, espontaneidad y composición de alguna de estas obras nos remite de algún modo al medio fotográfico contemporáneo. Obsérvese con detenimiento como pueden detectarse características similares -por poner un ejemplo cercano en lo formal y salvando las lógicas distancias- en las pinturas de Enrique Marty (Fig. 25).



**Fig. 25. Enrique Marty. Sin título. Galería Espacio Mínimo.**

Este aplanamiento de la perspectiva, esta reducción de las cualidades óptico-referenciales clásicas de la pintura, propone un nuevo escenario en el que el espectáculo visual pasa a un segundo plano, para poner en relieve otro tipo de virtudes asociadas característicamente a la modernidad, como la verdad sin artificios, como indicó Pascal Bonitzer:

*“La modernidad se caracterizaría por una necesidad de verdad y de pureza contra la manipulación y la puesta en escena, por una necesidad de llegar directamente hasta las cosas mismas sin pasar por los retorcidos subterfugios del espectáculo”.*<sup>32</sup>

Volviendo a los ejemplos pretéritos de este tipo de prácticas resulta de igual modo ineludible la figura de Degás, que podría también representar al pintor que tiende a introducir nuevas maniobras compositivas dentro del cuadro: recorta al igual que Manet las figuras, varía las composiciones - especialmente los encuadres- y trabaja a partir de fotografía; esto es así hasta el punto de que en la última etapa de su vida se dedicó profusamente a este medio. Como si de una fotografía casera actual se tratara, en las pinturas de Degas podemos observar los instantes fugaces con la misma espontaneidad con la que lo haríamos en una de sus fotografías, una vez más sin respetar los encuadres y composiciones academicistas. Coincidimos plenamente en que el artista francés fué, como afirma Bonitzer, el mejor exponente de la *“revolución del marco”*: *“la sustitución del marco inerte clásico, por un encuadre precario, arbitrario, análogo al de una instantánea fotográfica o al de un plano cinematográfico”.*<sup>33</sup>

---

Bonitzer, Pascal. *“Desencuadres, cine y pintura”* Santiago Arcos. Buenos Aires, 2007. (Bonitzer, *Desencuadres, cine y pintura* 2007) P.61

<sup>33</sup>. Op. Cit P.65-66.

Debemos en cualquier caso recordar, que el uso de lo fragmentario en pintura no está directamente relacionado con la invención de la fotografía, como hemos visto, ya que como indica Jean-Marie Schaeffer:

*“...la introducción del marco-corte en pintura precede en efecto la invención de la fotografía: (desde finales del siglo XVIII, se observa la progresiva introducción del espacio fragmentario en la pintura de caballete (no hay que olvidar tampoco que la fragmentación existía ya desde tiempo en cuanto a práctica del esbozo se refiere). La génesis histórica de la composición pictórica fragmentaria es por consiguiente independiente de la fotografía, aunque más tarde algunos pintores, y sobre todo Degas, se inspirasen directamente del espacio fotográfico.”<sup>34</sup>*

Desde el punto de vista del público, tampoco puede afirmarse que la fotografía fuera el detonante de esta nueva mirada que impone la modernidad. Jonathan Crary por ejemplo, habla de un “desarraigo de la visión”<sup>35</sup>, circunstancia que, ya desde principios del siglo XIX, habría modificado la relación del observador para aquello a lo que se enfrenta. Crary plantea la existencia de cierto “nihilismo visual”, basado en los nuevos estudios de la psicología o la fisiología de principios del XIX y en “la reevaluación en la obra de Goethe y Schopenhauer”, en las que sensación y percepción asumen características de equivalencia e indiferencia que más tarde se asociarán a la

---

<sup>34</sup> Schaeffer, Jean-Marie “La imagen precaria del dispositivo fotográfico”. Cátedra. Madrid. 1990.P.89.

<sup>35</sup> “Sostengo que en el siglo XIX se produce una reorganización del observador con anterioridad a la aparición de la fotografía. Lo que tiene lugar aproximadamente desde 1810 hasta 1840 es un desarraigo de la visión con respecto a las relaciones estables y fijas encarnadas por la cámara oscura.”. Crary, Jonathan. “Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX.” Cendeac, Murcia. 2008. P.32

fotografía<sup>36</sup>. Por tanto podemos entender que si bien la fotografía tiene un papel importante en este tipo de prácticas, la invención de varios artilugios ópticos basados en estos estudios, como el fenaquistiscopio serán determinantes en empezar a configurar la experiencia visual del observador en el siglo XX. Características como el lenguaje compositivo han debido de surgir a través de una influencia directa o al menos inconsciente, entre todos los dispositivos ópticos que hacen referencia a la experiencia sensible

---

<sup>36</sup> *Ibíd.*





Fig. 26. Iseshu Siglo XII. Museo Ishibashi Fukuoka (Japón)

#### 4.1.3. EL COLLAGE Y LA IDEA DE MODERNIDAD

##### El Collage

El collage como tal, fue un paso más determinante en ese proceso de toma de consciencia por parte de la pintura, de sus propias características específicas. No es posible hablar del uso del fragmento en la pintura sin relacionarlo necesariamente con la revolución que implica la concepción misma del espacio como fragmento –o por así decir la transgresión del tradicional espacio ilusorio- y en este punto, el cubismo y más concretamente uno de sus descubrimientos -la técnica del collage- toman una especial relevancia. El collage, supone una nueva apreciación del espacio pictórico en los terrenos de lo formal y lo simbólico, que no puede entenderse sin el paso por la primera etapa del cubismo (analítica), -pues comúnmente se afirma que dicha técnica desarrolla sus características más evidentes en la segunda etapa (sintética) de

este movimiento, que adopta formas más contundentes y colores más llamativos.

Señalaremos que el collage obviamente, no nace como práctica en el siglo XX, pues sus orígenes se remontan a la antigüedad. Encontramos precursores de esta técnica ya incluso en el Japón del siglo XII, durante el que los calígrafos japoneses acostumbraban a plasmar las poesías que se les proporcionaban sobre composiciones de papeles de colores adheridos (Fig. 26) entre los que destaca el Iseshu<sup>37</sup>. Del mismo modo, en Oriente durante los siglos XIII, XIV y XV y posteriormente en Europa Occidental con los recortes de pergaminos, filigranas, telas, etc. se llevarían a cabo prácticas similares que de uno u otro modo implicaban el recorte y la adhesión de materiales diversos, tal y como afirma Herta Wescher en su estudio sobre la historia de esta práctica<sup>38</sup>. No vamos a plantear aquí un recorrido extenso por los precedentes que propiciarían el empleo artístico de esta técnica, pues no es el fin de este trabajo, pero si pretendemos dejar claro que la necesidad de componer con materiales ajenos a los propiamente pictóricos, responde a una suerte de instinto creativo que se observaba ya de un modo latente, en algunos empleos remotos ajenos incluso al ámbito artístico.

---

<sup>37</sup> *“Entre los más famosos manuscritos de este tipo, tenemos el Iseshu, que data de principios del siglo XII, constituido por una colección de versos Waka de 31 sílabas de la poetisa Ise, que vivió en el siglo X(...) La tradición de éstos collages con texto, que constituyen los precursores más antiguos de los actuales tableaux-poèmes, se ha mantenido en el Japón hasta nuestros días. Los votos para el Año Nuevo se escriben en collages y se mandan de casa en casa.”* Wescher, Herta *“La historia del collage del cubismo a la actualidad.”* Gustavo Gili.Barcelona. 1976. P.13

<sup>38</sup> *Ibídem.*

### Primeras prácticas artísticas



**Fig. 27. Cornelis Norbertus Gysbrechts. Trompe l'oeil :au carnet de dessin. SXVII**

Cornelis Norbertus Gysbrechts, podría representar el precedente más antiguo del que se tiene noticia de esta práctica en lo pictórico. Aunque no de un modo literal, el pintor flamenco, componía sus escenas “adhiriendo” objetos que se sobreponían unos a otros en el espacio pictórico, intentando ofrecer una sensación de realidad y trampantojo. El hecho de que se acumulen objetos de

distinta procedencia en el cuadro no tiene otra finalidad que mostrar la pericia del pintor y cómo puede recrear los distintos objetos y el entorno que les rodea.

Precisamente en campos más próximos al terreno de lo pictórico y más cercanos en el tiempo -sin llegar aún a los cubistas-, debemos destacar los trabajos de John Haberle (1856-1933), pintor norteamericano citado por Herta Wescher, del que nos ha resultado imposible acceder físicamente a bibliografía más específica para su consulta<sup>39</sup>. Si consideramos lo que la historiadora afirma sobre él en el citado volumen, debemos repensar sin duda la importancia de este maestro del trampantojo, pues pese a que no incorpore físicamente objetos a la obra, parece con sus composiciones acercarse a lo que podríamos considerar como arte pop:

*“En sus obras, junto a artículos de papel, aparecen diversos objetos colgados en la pared, adelantándose en la pintura trompe-l’oeil a los actuales tableaux-objects.. Su última obra de este tipo, ‘A Bachelors Drawers’, pintada en los años 1890-1894 y en la que aparecen clavados en pictórico desorden, sobre el panel de una puerta, billetes de banco, fotos, ilustraciones de revistas humorísticas y prospectos de propaganda, con un peine, una pipa, cigarrillos, una navaja, etc., que parece una verdadera composición pop”.*<sup>40</sup>

De igual modo, se cita a Victor Hugo del que se afirma que *“trabajó ocasionalmente con la tijera”*. Según la autora algunos de los dibujos románticos del autor que se han popularizado, comenzaban a partir del recorte de una silueta sobre papel ennegrecido (Fig. 28), pegada sobre otro papel y

---

<sup>39</sup> Eddie Wolfram recomienda consultar: Sill, Gertrude Grace *“John Haberle : American master of illusion”*. New Britain Museum of American Art. Connecticut. 2009” Haberle también es citado en Wolfram, Eddie. *“History of collage : an anthology of collage, assemblage and event structures”* Studio Vista. Londres.1975. P.9.

<sup>40</sup> Op. Cit. (Wescher 1976) P.17



**Fig. 28. Victor Hugo. “Silueta de castillo con tres torres”. 1855.**

posteriormente retocada con pincel y tinta china<sup>41</sup>, como confirmará también Eddie Wolfram en su historia de este medio<sup>42</sup>. Este método le permitiría trabajar libremente desde un esquema predefinido que podía repetirse eventualmente. En la página web dedicada a la exposición celebrada en 2010 en el Museo Thyssen-Bornemisza se reafirma la importancia de los “pochoirs” (plantillas) en el trabajo del poeta:

*“Su primera aportación innovadora fueron los pochoirs que Hugo empezó a utilizar a partir de 1850, en un principio como reservas de blanco sobre fondos*

---

<sup>41</sup> Para mayor información “Victor Hugo. Dessins visionnaires”. Fundación de l’Hermitage, Suiza.2008. VVAA. “Shadows of a hand. The drawings of victor hugo”. The Drawing center New York. 1998.

<sup>42</sup> Wolfram, Eddie. “History of collage : an anthology of collage, assemblage and event structures” Studio Vista. Londres.1975. P.10



*oscuros o de imágenes oscuras sobre fondos claros, jugando con los conceptos de positivo y negativo y, más tarde, imprimiéndolos sobre el soporte impregnados de tinta. A las impresiones de pochoirs seguirán impresiones con otros materiales, como encajes, monedas o variados motivos vegetales.*<sup>43</sup>

Otros autores, que compartirían su interés en el campo del estudio del color, como Otto Runge y Johannes Itten –con posterioridad- también se interesarían por la técnica del collage, dejando algunas interesantes composiciones a este respecto (Fig. 29) perteneciente a un collage de Itten mostrado en la exposición “*Mestres del Collage. De Picasso a Rauschenberg*” que tuvo lugar en la Fundación Joan Miró de Barcelona durante 2005.



**Fig. 29. Johannes Itten. “Der Held”. 1920.**

---

<sup>43</sup> Exposición “*Victor Hugo. Dibujos. Caos en el pincel...*” Museo Thyssen-Bornemisza. Madrid. 2010. [online]  
<http://www.museothyssen.org/microsites/exposiciones/2000/victor/victor.htm> [Consultado: mayo 2015]

Consideramos que dejando a un lado estos ejemplos, el hecho que fundamentalmente contribuiría más a la construcción colectiva del imaginario del collage alude a las composiciones de carteles empleados en el ámbito de la publicidad y desarrolladas en la década de los noventa del siglo XIX. Estas primeras incursiones del mundo del collage en el campo publicitario del cartel, pertenecen a William Nicholson y James Pryde<sup>44</sup>. Marchán Fiz, ya nos advertía de la importancia del cartel publicitario y como era capaz de aglutinar un buen número de recursos visuales:

*“El cartel publicitario, principal género visivo estático de la sociedad de consumo, ha sido tal vez el que más ha influido en el «pop». Reúne el inventario más sistemático de técnicas visuales. Entre las que más relevancia han tenido en las transformaciones «pop» figuran las acumulaciones de varios lenguajes, como puede ser: escrito-visual, pictórico-fotográfico, manual-mecánico, pintura-collage, etc.: en el neodadaísmo de Rauschenberg, Johns, Dine o en Wesselmann o Tilson. Abunda asimismo la acumulación por la cantidad de elementos o contenidos dispares, yuxtaposiciones de materiales - medios mezclados del ‘nuevorealismo francés’- o de objetos representados - Rosenquist, entre otros.”<sup>45</sup>*

Todas estas composiciones, iban poniendo de relieve mediante sus descontextualizaciones, que no eran un mero efecto visual o lingüístico, sino un

---

<sup>44</sup> “Los motivos figurativos, esbozados con carbón sobre hojas de papel de color, están recortados con grandes y claros contornos y se distribuyen aleatoriamente por la superficie. Los colores están limitados a dos o tres tonos vigorosos, que destacan sobre el fondo claro. Títulos y firma se sitúan en la composición como elementos tipográficos” (Wescher 1976) Op. Cit. P.19

<sup>45</sup> (Marchán Fiz 2012). Op. Cit. P.40.

“reflejo dialéctico” de las contradicciones en la realidad contemporánea y social de aquellos años<sup>46</sup>.

## El fotomontaje



Fig. 30. O.G. Rejlander “*Los dos caminos de la vida*” Fotomontaje. 1857.

El término “fotomontaje” como tal, fue concebido tras la primera guerra mundial, al necesitar los dadaístas berlineses un nombre que resumiera el nuevo procedimiento de incluir fotografías en sus obras artísticas, tal y como señala Dawn Ades<sup>47</sup>.

Autores como Buchloh<sup>48</sup> hablan de un descubrimiento –o al menos un uso masivo- relativamente tardío de las técnicas de fotocollage o fotomontaje,

---

<sup>46</sup> (Marchán Fiz 2012) Op. Cit. P.73.

<sup>47</sup> Ades, Dawn. “*Fotomontaje*”. Gustavo Gili. Barcelona. 2002. P.12.



en torno a 1919 y confieren a Gustav Klucis el honor de su descubrimiento “artístico” tal y como él mismo afirmó. Éste último, a su vez reconoce que este ‘método artístico’ data de 1919 o 1920<sup>49</sup>. Wescher en cambio atribuye la concepción del medio a Oscar Gustav Rejlander, un fotógrafo sueco que creó una composición fotográfica combinando treinta imágenes con figuras en 1857 (Fig. 30). En 1865 Courbet se valió de diversas fotografías para elaborar su retrato de Pierre-Josep Proudhon y tal circunstancia se pone en evidencia si observamos con un mínimo detenimiento una imagen del mismo; esta práctica se convertirá en un recurso muy empleado en la pintura figurativa a lo largo del siglo XX.

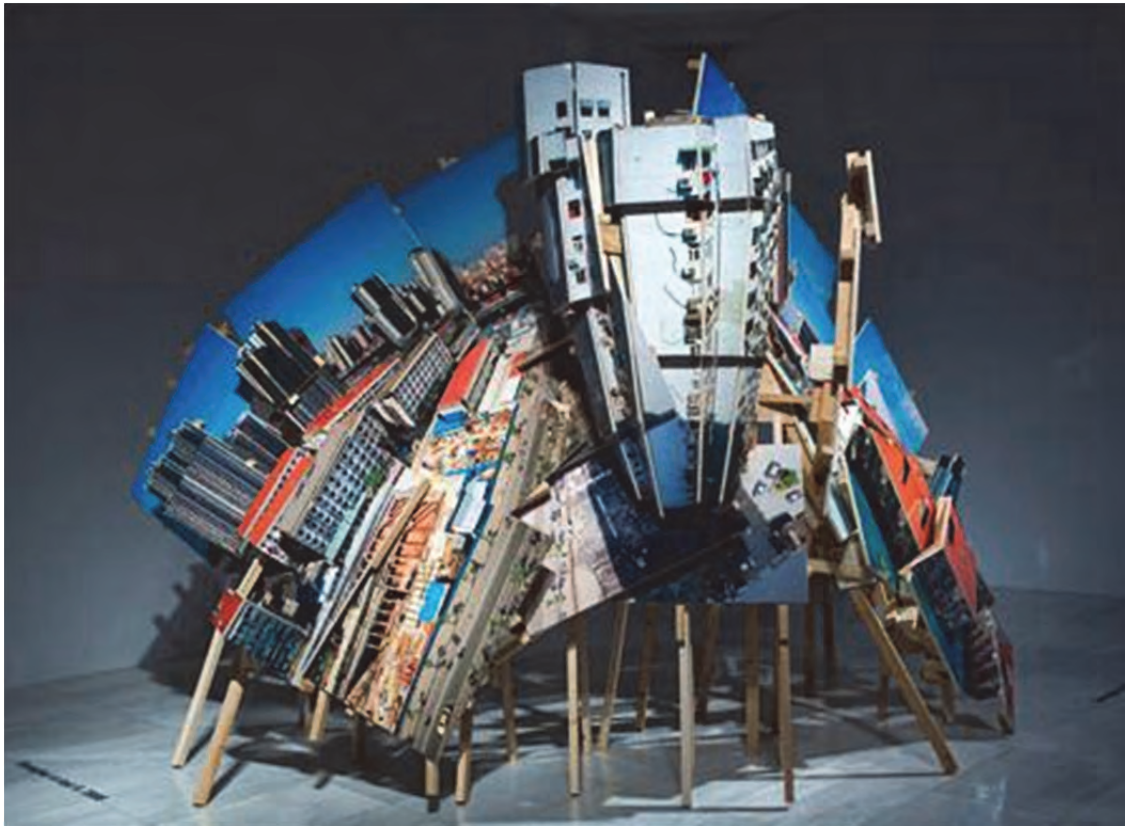
Dentro del fotomontaje, podemos encontrar dos modos principales de proceder: en el primero de ellos los elementos constituyentes del mismo pretenden pasar inadvertidos para el espectador –generalmente no notamos uniones ni separaciones entre ellos, como en la fotografía de Rejlander– mientras que en el segundo, los límites de cada elemento se significan e incluso potencian. Rosalind Krauss habló de estas fronteras como “*espacios divisorios*”, advirtiéndonos de que nos hacen ser conscientes de que no estamos viendo algo real, eliminando la presencia de conjunto y presentando el total de la imagen como una unión de “*celdas separadas*” a diferencia de la fotografía que nos ofrece la imagen de unidad de lo que sería captado en una mirada. De este modo, según Krauss, se pondría en evidencia que miramos un mundo condicionado por la significación y lleno de intersticios.<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup> Buchloh, Benjamin H.D. “*Formalismo e Historicidad: modelos y métodos en el arte del siglo XX*”. Akal. Madrid. 2004. P.128

<sup>49</sup> *Ibídem*. P.129.

<sup>50</sup> Krauss, Rosalind, “*Fundamentos fotográficos del surrealismo*” en “*La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*”. Alianza. Madrid. 2006. P.123.



**Fig. 31. Isidro Blasco “Shanghai at least” Sim galería, Nueva York. 2012.**

Podríamos considerar que, esta estrategia compositiva, es el antecedente más pretérito de los celebrados paquetes de software de retoque fotográfico<sup>51</sup> de los trabajos que hoy se aprovechan de las virtudes del fotomontaje, no solo no disimulando su evidencia, sino haciendo énfasis en ella. Tal es el caso de las composiciones pseudo-escultóricas –o arquitectónicas, pues precisamente su autor es arquitecto– de Isidro Blasco (Fig. 31), que obviamente beben a su vez de los experimentos de Hockney con las fotografías y la perspectiva, asumidas y transformadas desde la óptica del cubismo y de la tradición oriental<sup>52</sup>.

---

<sup>51</sup> Para más información: 6.PINTURA DIGITAL.

<sup>52</sup> *“La multiplicidad de puntos de vista, heredada tanto de ciertos aspectos de la pintura oriental como del cubismo, se aplica ahora de una forma mucho más tamizada, confiriéndole*

David Hockney, consideró la composición mediante fotografías Polaroid como un modo más de dibujar, al tener que escoger necesariamente el modo de unión entre las mismas y su disposición en el nuevo espacio ilusorio creado. De igual modo, empleó la multiplicidad de soportes también en sus pinturas para ilustrar su particular modo de entender el mundo. Una de sus principales teorías considera la fotografía como un medio mentiroso, al ofrecernos la realidad desde un único punto de vista<sup>53</sup>, lo que de algún modo se corrige al emplear la multiplicidad de enfoques y soportes en sus composiciones y experimentos con las imagen; la fotografía en palabras de Hockney, no nos permite “dibujar bien”, pues a partir de ella nos resulta imposible valorar los volúmenes de los objetos, algo que si nos ofrece la observación a simple vista:

*“(...) una fotografía lo percibe todo de una sola vez. En un clic de la lente, desde un único punto de vista. Pero nosotros no percibimos así. Y lo que construye el espacio es el hecho de que nos lleve cierto tiempo verlo.”*<sup>54</sup>

---

*una apariencia algo más tradicional, más renacentista podríamos decir, pero en la que aspira a que la visión se vaya deslizando por el lienzo como lo haríamos ante un paisaje real. Esto lo lleva al extremo en sus monumentales paisajes concebidos por agrupación de múltiples lienzos, que ya había ensayado en otras etapas anteriores, como en los paisajes americanos mencionados anteriormente, creados de esa forma en parte por pura funcionalidad pero también por el carácter orgánico de la obra, que va creciendo según las propias necesidades de la imagen pintada.”* Charris, Angel Mateo. “The charning King” en Revista Arte y Parte nº98 abril-mayo 2012. P.31

<sup>53</sup> “Casi toda la gente piensa que el mundo se parece a lo que se reproduce en las fotografías. Yo siempre he asumido que una fotografía esta cerca de ser correcta, pero ese poco que hace que la fotografía no atine en el blanco a la vez la hace errar por kilómetros. Ese poco es lo que busco a tientas” Gayford, Martin “David Hockney. Conversaciones con Martin Gayford”. La Fábrica. Madrid. 2011. P.47.

<sup>54</sup> Ibídem. P.144.



**Fig. 32. David Hockney. "Celia's Children Albert + George Clark". 1982.**

Hockney critica el modo en que la fotografía ha hecho que todo el mundo mire "*de manera similar*", "*con una mirada aburrida*"<sup>55</sup>. En este sentido, que la foto ofrezca una visión normalizada e irreal de la realidad –valga la redundancia- es precisamente lo que viene a criticar Hockney desde su

---

<sup>55</sup> *Ibíd.* P.52.

posicionamiento estético y mediante este tipo de prácticas. Los collages fotográficos de Hockney responden a materializar como cómo funciona nuestra visión y nuestro ojo. Pirenne ya nos advirtió de como la mayoría de las cámaras fotográficas eran diseñadas para producir imágenes planas en perspectiva, esto es, “*proyecciones centrales sobre una superficie plana*” de aquello que se fotografía, a diferencia del sistema visual humano que no da una proyección central exacta sobre la retina, pese a que se aproxime mucho a esta<sup>56</sup>. Hockney representaría con sus conjuntos de fotografías las diferentes proyecciones centrales basadas en distintos movimientos de los ojos y cambios de fijación, que responden a como prestamos interés en los distintos elementos de la imagen.

No podemos tampoco dejar de citar aquí los trabajos de Rauschemberg para el que la creación implicaba manipulación, combinación e incorporación y que en un principio no tuvo muy claro si quería ser pintor o fotógrafo, y que incluyó también en sus collages, objetos reales de un modo radical. Sus “*Combine paintings*” se componen de una serie de trabajos híbridos que asocian la pintura con el collage y el ensamblaje de una serie de objetos cotidianos. Son particularmente interesantes también sus Tótems, en los que combina una serie de fotografías que intentan eludir los rasgos de lo personal, eliminando por ejemplo en las imágenes de ciudades sus rasgos reconocibles. Por otra parte, aunque podemos mediante la asociación de estas imágenes intentar construir un mensaje narrativo, no es posible hacerlo y el propio autor ha querido que así sea<sup>57</sup>.

---

<sup>56</sup> Pirenne. M. H. “Óptica, perspectiva, visión: en la pintura arquitectura y fotografía”. Victor Leru. Buenos Aires. 1974. P.76.

<sup>57</sup> Castaño, Adolfo “*Rauschemberg. Instantes decisivos*” en ABC Cultural. 23 Febrero 1993.P.37





Fig. 33. Robert Rauschenberg. "Photem series 1#12". 1981.

En cualquier caso no es tan importante saber exactamente quien empleó por vez primera esta estrategia, -pues como resulta obvio, cabe la posibilidad de que fuera empleada con anterioridad sin darse a conocer o por varias artistas simultáneamente- sino valorar lo que como método aportó a todos los movimientos artísticos que vendrían posteriormente.

La importancia del fotomontaje es tan notoria, que unas décadas más tarde ante la inminencia de la Segunda Guerra Mundial, y aprovechando sus características fundamentales como la inmediatez, la frescura, la aleatoriedad y la asociación simbólica de imágenes e ideas, sería empleado incluso como “arma” política; recordemos a estos efectos los célebres collages sobre Hitler y el nazismo de John Heartfield (a quien en ocasiones se atribuye el descubrimiento del recurso junto a George Grosz) quien, como plantea Andrés Mario Zervigón, se acercó a este medio interesado en su capacidad para embrutecer y engañar<sup>58</sup>. Nos reafirmamos por tanto en que las estéticas del fotomontaje -o collage-, su concepto heterogéneo en torno a la suma de diferentes materiales en torno a la idea de un conjunto ecléctico<sup>59</sup> es al menos parte fundamental de la estética de la modernidad.

---

<sup>58</sup> Zervigón, Andrés Mario. *“John Heartfield and the Agitated Image: Photography, Persuasion, and the Rise of Avant-Garde Photomontage”*. University of Chicago Press. Chicago. 2012.

<sup>59</sup> “El pintor, para liberarse de la materia pictórica -a nueva visión, nuevos medios- substituyó todo o parte de la superficie del cuadro: un papel pegado, una tela encerada (Picasso), un fragmento de espejo (Gris), una inyección de arena (Masson), insignias militares (Baj), una caja con la inscripción “Hôtel de L’Étoile” (Comell), cuero repujado sobre madera barnizada (Domela), brocados entrelazados con sostenes y plásticos (Deschamps), molduras de muebles (Nevelson).” Villeglé, Jacques “Del collage al decollage”, en Bauman, Zygmunt “Arte Líquido” Sequitur. Madrid. 2007. P.98

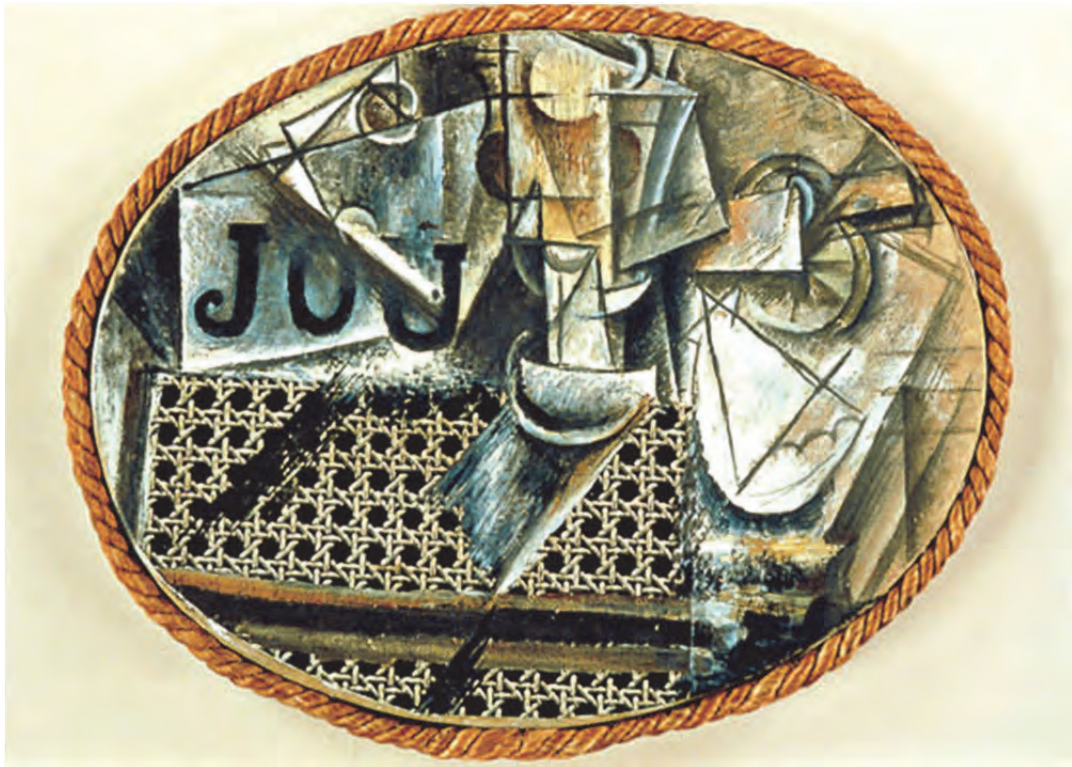


Fig. 34. Pablo Picasso. “Naturaleza muerta sobre silla de rejilla”.1912.

## El cubismo

Sin duda fue el cubismo con sus “*papier collé*” como movimiento el que impulsó definitivamente el uso del collage como procedimiento artístico, más allá de que hubiera sido empleado con anterioridad. Pablo Picasso, figura clave junto con Georges Braque y Juan Gris, hablaba en estos términos:

*“El propósito del papier collé era dar la idea de que diferentes texturas pueden entrar en una composición para convertirse en la realidad en la pintura que compite con la realidad de la naturaleza. Tratamos de deshacernos de un “trompe l’oeil” [trampantojo] para encontrar un “trompe l’esprit” [trampaespíritu] (...). Si un trozo de periódico puede convertirse en una botella, esto nos*



*proporciona algo en qué pensar también con respecto tanto a las periódicos como a las botellas. Este objeto desplazado ha entrado en un universo para el cual no estaba hecho y donde mantiene, en cierto modo, su extrañeza. Y en esa extrañeza era en lo que queríamos que la gente pensara, porque somos muy conscientes de que nuestro mundo se está volviendo muy extraño y no exactamente tranquilizador.”*<sup>60</sup>

Picasso, en estas líneas está afirmando que el collage es una respuesta artística de “extrañeza”, una táctica “intranquilizadora” que aparece como el fruto de una sociedad que se siente un tanto incomoda con el mundo que le rodea. Seguramente, Picasso afirmaba esto porque pese a que numerosos autores aseguran que su celeberrimo “*Naturaleza muerta sobre silla de rejilla*” de 1912 es posiblemente el primer resultado artístico de esta práctica –si obviamos los trabajos que pudieran efectuar Gris y especialmente Braque, con el que siempre se discute la paternidad de este género artístico- parece probado, que al menos dos ejemplos anteriores del mismo autor utilizaban ya dicho procedimiento, respondiendo de un modo natural -tal y como afirma Felix Fanés<sup>61</sup> - a una

---

<sup>60</sup> Afirmación de Picasso sobre el papier collé en Stangos, Nikos “*Conceptos del arte moderno*” Destino, Barcelona. 2000. P.66.

<sup>61</sup> “*En el fin-de-siècle, para llenar el ocio, la gente recortaba y pegaba. Las tijeras y el pegamento no paraban. Anuncios, cromos, postales, fotografías, caricaturas, estampas, formaban una densa trama de imágenes. El hallazgo me abrió nuevas perspectivas. En las revistas, en las postales, en los programas de teatro, había intuido una visualidad popular poco o nada estudiada. Este trasfondo, sumado a la fiebre de recortar y pegar, explicaba el gesto de Picasso. Más que inventar un nuevo procedimiento artístico, con el uso del pegamento el entonces joven artista lo que hacía era acercarse a las tendencias visuales que le rodeaban.*” Fanés, Felix comisario de la exposición “*Un collage antes del collage*” hablando sobre la ilustración de esta misma página y que dio título a su exposición. Museo Picasso (Barcelona). Blog del Museo Picasso de Barcelona [en línea]

<http://www.blogmuseupicassobcn.org/2012/03/un-collage-antes-del-collage/?lang=es>

[Consultado: septiembre 2012]

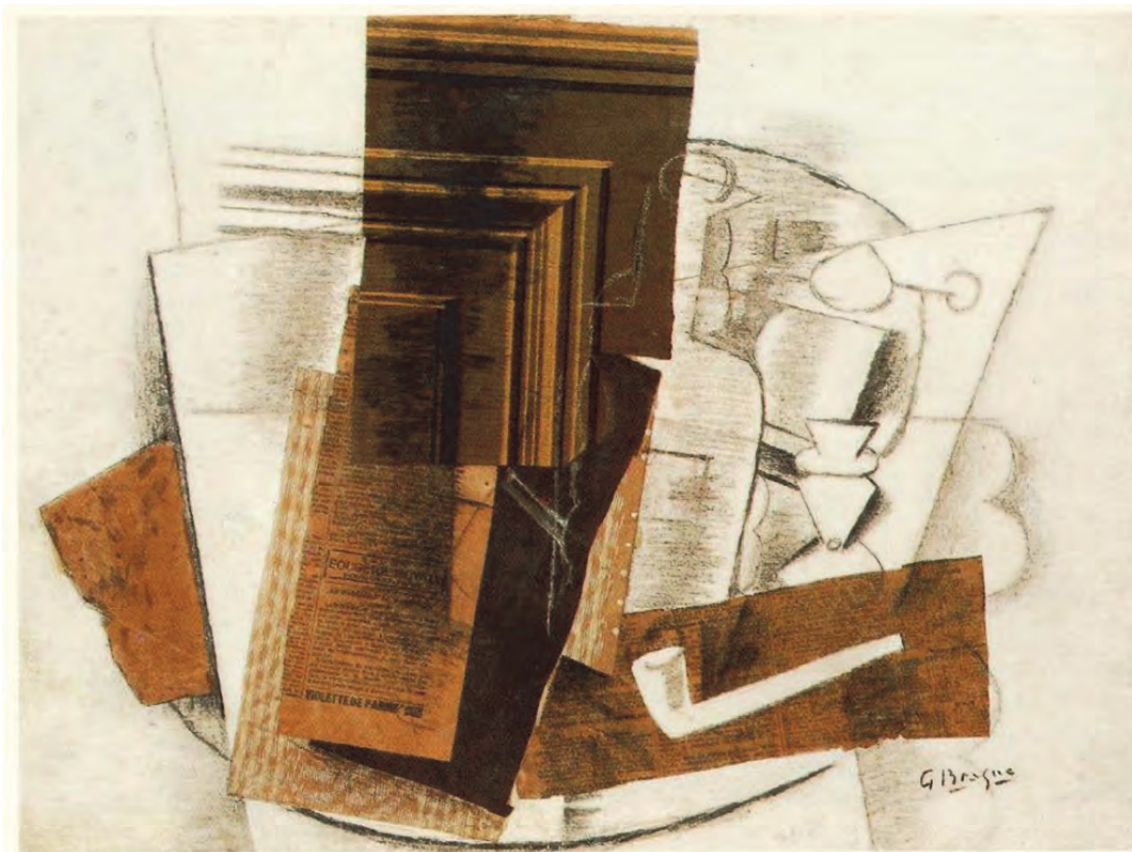


Fig. 35. Georges Braque. "Botella, periódico, pipa y copa". 1913.

práctica lúdica consistente en recortar y pegar imágenes bastante común en la sociedad de principios de siglo. "*Hombre apoyado en una pared*" de 1899, trece años antes de su "*Naturaleza muerta sobre silla de rejilla*", ya incorpora una fotografía a un dibujo -aunque quizá de un modo un tanto anecdótico-; cuatro años antes, encontramos "*El sueño*", aunque no podemos considerarlo estrictamente un collage, sino una derivación de las prácticas iniciadas con el dibujo de 1899 o una demostración de sus habilidades, concebida únicamente para mostrarse en el estudio tal y como afirmará Brandon Taylor<sup>62</sup>. No podemos considerarlo un collage porque Picasso, en este caso, no adhiere

---

<sup>62</sup> Taylor, Brandon "*Collage, the making of modern art*". Thames and Hudson. Londres. 2004. P.7.

ningún material al soporte de una obra sino que se apropia de un material no artístico –presumiblemente un pedazo de papel de embalaje procedente del museo del Louvre- que ya incorporaba otro pedazo de papel pegado en forma de etiqueta o sello, para improvisar sobre él una composición con figuras, haciendo hincapié con gouache blanco sobre el elemento adherido<sup>63</sup>. Pese a la certera anterioridad de estas obras en el tiempo, sobre los descubrimientos de Braque -que empezó a emplear en torno a 1912-, ese mismo año, el propio Picasso describiría en carta a Braque el empleo de “sus” técnicas:

*“Estoy utilizando tus nuevos procedimientos con papel y arena. Me imagino precisamente una guitarra y utilizo un poco de tierra en nuestro horrible lienzo.”*<sup>64</sup>

En cualquier caso, se acepta comúnmente que tanto Picasso como Braque y fruto de su trabajo durante la fase cubista sintética (1912-15) pueden ser considerados como los padres del collage, término francés que etimológicamente viene del verbo “coller” que significa precisamente “pegar.

---

<sup>63</sup> “A comienzos de 1908, Picasso, con veintiséis años de esas, toma una hoja de papel marrón, quizá parte de una caja de embalaje que contenía una etiqueta de papel de una lujosa tienda del Louvre en París. Dándole la vuelta, el pintó sobre la etiqueta con guache blanco, recalando su forma blanca y rectangular. Sobre este rectángulo de aproximadamente diez centímetros por veinte de ancho, dibuja en tinta negra un bosquejo de una figura que parece ser mujer inclinada sobre el lado de un barco, posiblemente pescando o llenando un cubo de agua. Contra el borde derecho de esta pequeña imagen cameo, dibuja una línea que se convierte en el tronco de un árbol, que a su vez apoya y enmarca un mayor desnudo femenino sosteniendo una toalla en la mano izquierda mientras vagamente estira su brazo derecho sobre su cabeza como si estuviera dormida.” Ibídem. [Traducción propia]

<sup>64</sup> Ganteführer-Trier, Anne “Cubismo”, Taschen. Colonia. 2009. P.19

El cubismo, aun no empleando nuevos materiales y considerándose únicamente en su nivel pictórico (fase analítica) tiene mucho en común con el collage, de hecho, consideramos que no puede entenderse el uno sin el otro, pues ambos pueden considerarse como la suma de un conjunto de visiones que se van superponiendo e interrogando. Recordemos en este sentido a Cezanne, precursor del movimiento y las afirmaciones de Greenberg sobre su trabajo, en relación a la existencia de unos fragmentos de pinceladas que pese a poseer una naturaleza autónoma, coexisten sobre el lienzo. Este trabajo, que desarrollaran los cubistas, será retomado por David Hockney para construir sus imágenes compuestas de fotografías independientes, en las que recrea un paisaje a partir de múltiples miradas individuales, poniendo en evidencia la visión poco “objetiva” de lo fotográfico que plantea y de la que ya hablamos.



**Fig. 36. David Hockney. “Pearblossom Highway”.1986.**

Por otra parte en el aspecto meramente formal, entendemos que el cubismo y el collage comparten el aspecto clave de la importancia de los límites, las diferencias y las convergencias, haciendo especialmente importantes las tensiones generadas entre estos elementos. Esto resulta natural, si aceptamos que ambas acaban de un modo radical con la profundidad del cuadro y con el *trompe l'oeil*<sup>65</sup> pues como afirmó Apollinaire, el Cubismo se concentró más en crear que en imitar<sup>66</sup>. Se sirven también de distintas fuentes icónicas y utilizan con libertad la imagen fotográfica, características que como veremos son asimilables numerosas obras actuales y tienen por otra parte la virtud de incorporar al espacio ilusorio, el objeto de la representación mismo, con lo que ello supone. De algún modo, con este paso adelante, comienza a denostarse la propia idea de representación sustituyéndola por la de presentación, lo que será fundamental en todo el arte que vendrá a lo largo del siglo XX.

---

<sup>65</sup> Véase Nota al pie 60

<sup>66</sup> “*El cubismo se diferencia de la antigua pintura en que no es un arte de imitación, sino un arte de concepción que tiende a elevarse hasta la creación. Al representar la realidad concebida o la realidad creada, el pintor puede dar la apariencia de tres dimensiones: puede en cierto modo cubicar.*” Guillaume Apollinaire “*Meditaciones estéticas. Los pintores cubistas*” Nueva Visión. Buenos Aires 1964 P.103 en Huidobro, Vicente “*Altazor y las vanguardias*” UNAM. México D.F. 2000 P.167.





Fig. 37. Kurt Schwitters. "Merzbild Kijkduin". 1923

## Influencias

El cubismo influyó sobre la mayoría de los movimientos de vanguardia, y especialmente en el futurismo, por su proximidad cronológica. De este movimiento se afirma incluso que llegó a incitar al uso de distintos materiales en la escultura, incluso antes de que oficialmente se "inventara" el collage como tal<sup>67</sup>, pese a que ya existieran ejemplos famosos de utilización puntual de

---

<sup>67</sup> "En el programa de futurismo, y especialmente en el manifiesto de la escultura, se dan ciertos indicios que justifican la práctica del collage antes de su misma aparición. Fue Boccioni quien, alzándose contra los viejos materiales nobles (el bronce y el mármol), incitaba a los jóvenes artistas a servirse de todos los materiales de uso cotidiano para dejar en sus obras un indispensable carácter de actualidad. El collage futurista, propiamente tal, no aparecerá sino en los recortes de periódicos y papel de embalaje que, a partir de 1912, incorpora Boccioni a sus pinturas." Amon, Santiago. "Historia del "collage" en forma de "collage". El País. Julio 1977.

materiales ajenos a los tradicionales en el campo escultórico; recordemos por ejemplo “*La Petite Danseuse de Quatorze Ans*” de Degas, o con anterioridad la imaginería religiosa, que empleó de esta práctica en numerosas ocasiones. Los ejemplos más interesantes para esta parte de nuestro trabajo sin embargo, los encontramos en la influencia en los movimientos dadaístas y constructivistas, al tratarse quizá de los movimientos más tardíos y que como tales, recogían la experiencia acumulada por las pruebas llevadas a cabo con anterioridad. Anne Ganteführer afirma en este sentido:

*“Desde una perspectiva actual, queda claro que el cubismo ejerció una influencia decisiva en los grandes movimientos artísticos del siglo XX, concretamente en el futurismo italiano, en el rayonismo y el suprematismo rusos, en el orfismo francés, en el purismo y el Blaue Reiter alemanes, en el De Stijl holandés y, finalmente, en el dadaísmo internacional y en todo el arte constructivista.”*<sup>68</sup>

Dentro del futurismo, algunos trabajos pueden llegar a confundirse directamente con cuadros cubistas, si bien, a medida que van introduciendo las premisas básicas de aquel movimiento –como el gusto por la velocidad y las máquinas- las obras futuristas van ganando en carácter propio y pasan a singularizarse haciendo énfasis en estas cuestiones.

---

[En línea] [http://elpais.com/diario/1977/07/31/cultura/239148020\\_850215.html](http://elpais.com/diario/1977/07/31/cultura/239148020_850215.html) [Consultado: enero 2011]

<sup>68</sup> Op. Cit. (Ganteführer-Trier 2009) P.25

## Dadaísmo

El Dadaísmo viene a reflejar la insatisfacción de una sociedad ante el desarrollo de unos acontecimientos que para la misma, se suceden sin aparente sentido, entre los que destaca especialmente la primera guerra mundial, y el nuevo orden político y social imperante a partir de 1918 tal como subraya Dietmar Elger<sup>69</sup>. El rechazo al conflicto y el miedo a ser enviados a este, hizo que los integrantes del movimiento se reunieran en Zurich al no participar Suiza en la contienda, creando allí como centro de operaciones que llamaron Cabaret Voltaire. Tristan Tzara, uno de los fundadores del movimiento junto a Hugo Ball y Jean Harp, redactó los manifiestos del movimiento, que resultan esclarecedores a la hora de analizar las características del mismo:

*“DADÁ es nuestra intensidad: que erige las bayonetas sin consecuencia la cabeza sumatral del bebé alemán; dadá es la vida sin pantuflas ni paralelos; que está en contra y a favor de la unidad y decididamente contra el futuro; sabemos sensatamente que nuestros cerebros se convertirán en cojines blancuzcos, que nuestro antilogmatismo es tan exclusivista como el funcionario y que no somos libres y gritamos libertad; necesidad severa sin disciplina ni moral y escupamos sobre la humanidad.”*<sup>70</sup>

Como vemos, esta pérdida del sentido a la que aludíamos es la que quiere reflejar el movimiento con sus obras y desde sus mismas bases teóricas. Parece claro que sin las circunstancias citadas anteriormente, el movimiento no hubiera manifestado el carácter que finalmente desarrolló o sencillamente no

---

<sup>69</sup> Elger, Dietmar. “Dadaísmo”. Taschen. Colonia. 2009. P.8.

<sup>70</sup> Tzara, Tristan “Manifiestos dadaístas”, en Calvo Serraller, Francisco, González García, Angel & Marchán Fiz, Simón.”Escritos de arte de vanguardia. 1900-1945.” Akal. Madrid. 1999. P.190.



hubiera tenido lugar<sup>71</sup>. Los planteamientos artísticos de los dadaístas son radicales, y podría afirmarse que su intención es oponerse a todo lo establecido; numerosos teóricos han considerado incluso que uno de los propósitos del dadaísmo fue intentar llegar a destruir el arte, para lo cual llegaría incluso a ensalzar la figura del artista amateur como posteriormente harían otros movimientos<sup>72</sup>. Estas tendencias, se desarrollan originalmente en Zúrich en 1916, si bien podemos encontrar otros núcleos, al haber sido un movimiento relativamente internacional en Berlín. Entre estos, destacan Berlín, Hannover, Colonia, Nueva York y París.



**Fig. 38. Raoul Hausmann. "Elasticum", 1920.**

<sup>71</sup> Aumont, Jacques "La estética hoy", Cátedra. Madrid. 2001. P.294.

<sup>72</sup> "Por otra parte, nos encontramos con la recuperación del amateurismo, objetivamente parte del programa de los surrealistas, del dadaísmo, de varios movimientos cinematográficos y de muchos fotógrafos." *Ibíd*em (Aumont, La estética hoy 2001) P.287.

Volviendo al terreno procedimental, y a la práctica del collage en general, nos encontramos con una característica clásica de este tipo de trabajos: suele predominar cierta arbitrariedad incluso cuando esta no es perseguida conscientemente<sup>73</sup>.

El propio hecho en sí de relacionar materiales aparentemente ajenos nos acerca a una dinámica de lo arbitrario. Parece claro que tras los experimentos cubistas, o las prácticas sociales relacionadas con el collage que antes hemos mencionado, se escondía un claro componente lúdico. El juego y lo aleatorio son elementos que encontramos como práctica esencial de los dadaístas –en relación a esa pérdida de sentido que mencionábamos-, que lo incorporaron por ejemplo a sus múltiples variaciones poéticas (poemas fónicos, creados al azar, de ruido, simultáneos, estáticos) y a sus composiciones de collage en las que los elementos fotográficos se multiplicarían. Las composiciones con recortes de imágenes y elementos tipográficos, resultan particularmente atractivas pese a que fueran consideradas en aquel momento como poco estéticas, no obstante, en el espíritu dadá residía la intención meridiana de alejarse de cualquier efecto de este tipo. La contradicción era por naturaleza uno de las premisas dadaístas, por lo que no nos sorprenden hallazgos en este sentido<sup>74</sup>.

---

<sup>73</sup> *“El colleur revoluciona las formas de la representación y, consciente o fortuitamente, altera la realidad con ensamblajes, en apariencia incompatibles, hechos en un plano claramente antiestético que con vierte la significación inicial -funcional o anecdótica- en valor onírico o pictórico”* Villeglé, Jacques en Bauman, Zygmunt Op. Cit. P.98

<sup>74</sup> *“Libertad, Dadá. Dadá, Dadá, el plañir de los dolores agarrotados, el entrelazado de los supuestos y las contradicciones, de lo grotesco y lo consecuente: la vida.”* Tristán Tzara, en (Elger 2009). Op. Cit. P.21

Dentro del movimiento Dadá, destacan los trabajos del artista alemán Kurt Schwitters (Fig. 37) y la influencia que estos tendrían incluso en el arte actual. Schwitters empleaba todo tipo de objetos encontrados a su alrededor<sup>75</sup> para componer una serie de dibujos que a partir de 1919 llamó “dibujos Merz” (“Merz” se convirtió para el artista alemán en una especie de marca, con la que llegó a nombrar obras de todo tipo en su producción). Hay que destacar también la creación de su “Merzbau” una mezcla de escultura, collage y construcción, un “*environnement dadaísta (...) una instalación permanente que va creciendo de forma casi biológica*”, que instalado en la casa del artista, acogió numerosas reuniones de los integrantes de este grupo<sup>76</sup>.

Hausmann, también es un buen ejemplo de este tipo de trabajos, como puede observarse en la imagen adjunta de una de sus composiciones (Fig. 38); tampoco podemos olvidar los collages de Hans Harp, o Max Ernst, entre otros autores que no citamos para no extendernos. Como conclusión únicamente apuntar que el fotomontaje fue profusamente practicado por el dadaísmo en general y por el berlinés en particular, y en ambos casos puede ser considerado como “*la evolución del collage cubista*”<sup>77</sup>.

---

<sup>75</sup> “Schwitters recurría siempre en sus collages a materiales encontrados por la calle, y reutilizaba gustoso billetes de tranvía, folletos publicitarios, retazos de tela y detalles de titulares de los periódicos” Ibidem. P.62.

<sup>76</sup> Durozoi, Gérard. “Diccionario Akal del Arte del siglo XX”. Akal. Madrid. 2007. P.429.

<sup>77</sup> Op. Cit. (Elger 2009) P.34

## Surrealismo



Fig. 39. René Magritte “*The six elements*” 1929

Junto a Salvador Dalí, Rene Magritte es una de las figuras capitales de la pintura surrealista de los años treinta<sup>78</sup>. Su caso es particularmente interesante, pues su uso de la fragmentación, no alude únicamente a la disposición de distintos elementos plásticos representados en el cuadro, sino que podríamos considerar también que este mismo juego visual se ofrece de modo acentuado en el plano connotativo o retórico de su propia pintura.

Magritte como afirma Jaques Aumont es “*uno de los pintores que más frontalmente se ha ocupado de la relación entre representación, designación, referencia y semejanza*”<sup>79</sup>, es por este motivo que Michel Foucault le dedicó un ensayo<sup>80</sup>, tal y como afirma el propio Aumont.

---

<sup>78</sup> Op. Cit. (Calvo Serraller 2001) P.269.

En algunas de sus pinturas, como *“The seducer”* de 1953, Magritte pone en juego esos elementos mencionados desde el punto de vista de la representación, haciendo uso de lo que podríamos denominar como un collage visual. En el cuadro podemos apreciar como el contorno de un barco, aparentemente construido a partir del mismo elemento que lo sustenta, se yergue sobre la superficie del mar. Un caso similar podemos encontrar en la pintura *“The large family”* solo que en esta ocasión, la silueta de un ave se recorta sobre el fondo de un cielo encapotado, mostrando en su interior un mismo cielo, en esta ocasión mucho más luminoso. Estas dos obras y otras tantas del pintor belga podrían pasar a primera vista por collages; con su elaboración, Magritte no solo nos está ofreciendo unas imágenes poéticas o metafóricas: está a la vez poniendo en evidencia la construcción la misma de la imagen y como en base a ella creamos unas expectativas o establecemos una serie de relaciones connotativas. El pintor belga, plantea por tanto una desorganización de los elementos constitutivos figurativos, alterando el orden lógico de la imagen y con él, la sintaxis visual. Esto crea una suerte de extrañamiento, como nos indicaba Marchan Fiz, en relación al concepto de “ostraine”:

*“Me refiero al famoso concepto de ‘ostranenie’, efecto de extrañamiento o descontextualización. En la obra la percepción de cada objeto representado no depende sólo de su estructura singular sino también del contexto en donde*

---

<sup>79</sup> Op. Cit. (Aumont, La estética hoy 2001) P.202

<sup>80</sup> Focault, Michel *“Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte”*. Anagrama. Barcelona. 2004. *“Michel Focault, retomando sus planteamientos de ‘Las palabras y las cosas’, se plantea distintas oposiciones alfabéticas: mostrar y nombrar, figurar y decir, reproducir y articular, imitar y significar, imitar y leer. Según M. Focault, René Magritte habría puesto en crisis uno de los principios básicos de la pintura occidental: la contradicción entre representante y representado, entre imagen y original.” Op. Cit. (A. M. Guasch 2009) P.429.*

*está inserto. Para comprender la significación es preciso atender a las relaciones entre los diversos objetos representados y el contexto constituido por todos ellos. La 'ostranenie' implica la separación de la imagen de su contexto habitual, tal como se practica desde el 'collage'*<sup>81</sup>.

Por otra parte, cuando efectuamos una composición de una imagen sobre otra, en la tela de un cuadro –o más bien la representamos- no existe tras esa aparente superposición la imagen primigenia, a no ser claro está, que estemos pintando sobre la imagen primera. Magritte no era inocente a este respecto, así como al de otro tipo de convenciones visuales que el espectador da por sentado, y sabía perfectamente la problemática que abarcaba con las “escenografías” pictóricas que construía<sup>82</sup>.

## **Pop**

Tal y como indicó Baudrillard, los objetos como tales, habían desarrollado tradicionalmente un papel simbólico y meramente decorativo, para pasar en el siglo XX “a adquirir una importancia extraordinaria como elementos autónomos de un análisis del espacio” en un proceso que les lleva desde la fragmentación a la abstracción -esto se traduce en la suma importancia que conceden por ejemplo los cubistas al objeto como instrumento para configurar su especial

---

<sup>81</sup> (Marchán Fiz 2012) Op.Cit. P.72

<sup>82</sup> “No hay nada 'detrás' de esta imagen (tras los colores del cuadro está la tela; tras la tela, hay una pared, tras la pared, hay . . . etc.). Las cosas visibles esconden siempre otras cosas visibles, pero una imagen visible no esconde nada.” Magritte en un documento inédito recogido por David Sylvester en “Portraits de Magritte”, Rétrospective Magritte, Palais des Beaux-Arts, Bruselas, 1 978, en Gabilondo, Angel “De repente la irrupción de otro ver” en Fernandez Polanco, Aurora y Larrañaga Altuna, Josu “La mirada y la huella” UIMP. Cuenca. 2001. P.57.



visión de la realidad-. Dadaístas y surrealistas como hemos visto, lo recuperarán desde una perspectiva lúdica, mientras que el arte abstracto los desestructurará y volatilizará para finalmente, en palabras de Baudrillard, reconciliarse aparentemente con su imagen en la nueva figuración y el pop art poniendo de relieve su ascenso “*al cenit de la figuración artística*.”<sup>83</sup> El objeto como elemento fetiche es el protagonista en las obras de arte pop, lo que principalmente aportará una serie de características fundamentales a su imaginario.



**Fig. 40. Richard Hamilton. “Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?”. 1956.**

---

<sup>83</sup> Baudrillard, Jean “La sociedad de consumo, sus mitos, sus estructuras” Siglo XXI. Madrid. 2009. P.134

Esta corriente artística como tal, se verá atraída por los motivos relacionados con la juventud, la moda, la cultura popular, el sexo y los medios de comunicación de masas. Quizá por este motivo se ha considerado al arte Pop como el arte banal por excelencia. Prestemos atención a lo que nos indica Baudrillard sin embargo, sobre este asunto:

*“El pop quiere ser el arte de lo banal (por ello mismo se llama Arte Popular). Pero, ¿qué es lo banal sino una categoría metafísica, versión moderna de la categoría de lo sublime? El objeto sólo es banal en su uso, en el momento en que sirve (el transistor «que funciona», como dice Wesselman). El objeto deja de ser banal desde el momento en que significa: ahora bien, vimos que la «verdad» del objeto contemporáneo ya no es servir para algo, sino significar; es ser manipulado no ya como instrumento, sino como signo. Y el logro del pop, en el mejor de los casos, es mostrarlo como tal.”<sup>84</sup>*

Encontramos en el texto de Baudrillard una analogía clara entre la función clave del mundo de la publicidad y el arte pop; la publicidad es sin duda el campo que tradicionalmente busca desligar al objeto de su función meramente práctica -o bien presentar esta en segundo plano- para presentarlo como signo, por ejemplo, de un determinado estilo de vida. De este modo, el consumidor en su afán por disfrutar de los privilegios que la posesión de tal objeto le ofrece, intenta irremediablemente consumirlo. Pese a que actualmente el “consumismo” este relativamente denostado, lo cierto es que la publicidad y el consumo siguen siendo motores de nuestra sociedad y a mediados del siglo pasado, llegaron a entusiasmar a una colectividad necesitada de vivir el presente y alejarse de este modo de los dramas bélicos ocurridos en el pasado más reciente. Esta circunstancia convertiría a los objetos de consumo en responsables de una buena parte del imaginario colectivo.

---

<sup>84</sup> Op.Cit. (Baudrillard, La sociedad de consumo, sus mitos, sus estructuras 2009) P.139



Esta connotación de lo objetual, en pos del ensalzamiento del consumo, podemos encontrarla en el collage de Richard Hamilton “*Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?*” de 1956 (Fig. 40) que se ha convertido en la obra emblemática del pop. En la imagen podemos apreciar la interpretación de Hamilton de lo que podría ser un hogar de su presente histórico: una pareja ligera de ropa, integrada por un culturista y una modelo, en un salón repleto de aparatos modernos como una aspiradora, un televisor, una radio, un magnetófono... El collage, que podría recordar a algunos collages dadaístas, fue compuesto por Hamilton a base de recortes de revistas y formó parte de la exposición “*This is tomorrow*” celebrada en el Whitechapel



Fig. 41. Andy Warhol. “*Brillo Boxes*”. 1964.

Art Gallery en 1956. La obra sin duda transmite las esperanzas de un estilo de vida contemporáneo y arrebatador, marcando el inicio de esta corriente –pop- y convirtiéndose en una obra emblemática.

Otra obra emblemática del pop son las Brillo Box de Warhol (Fig. 41). Precisamente en ellas, encontramos una obra que por sus cualidades funciona como collage radical –pues está compuesta de una caja de madera en la que se han impreso unas serigrafías- y por otra, contiene ese componente de reproducción de la realidad, tan asociado al estatus figurativo (ya que son, al fin y al cabo, facsímiles de objetos banales). A este respecto, Danto ya observó que la diferencia material de la réplica y el original en el caso de estas cajas –el hecho de ser un producto artesanal frente a uno manufacturado-, no incrementaba su valor como objeto artístico y de igual modo apuntaba que en caso de no darse tal diferencia –lo que sucede efectivamente con las latas de sopa Campbell- el estatus artístico de la pieza como obra de arte continuaría siendo el mismo<sup>85</sup>. Más allá de esta consideración, nos interesa lo que suponen las cajas de Warhol para el arte, que Danto resume en las siguientes líneas:

*“La obra reivindica su exigencia con una descarada metáfora: la caja de Brillo como obra de arte. Al final esta transfiguración de un lugar común no transforma nada en el mundo del arte. Sólo hace conscientes unas estructuras del arte que, con seguridad, exigían cierto desarrollo histórico previo para que la metáfora fuera posible. El momento se hizo posible, pues algo como la caja de Brillo devino tan inevitable como sin sentido. Inevitable porque el gesto tenía que hacerse, con ese objeto o con cualquier otro. Sin sentido porque, una vez podía hacerse, ya no había ninguna razón para hacerlo”<sup>86</sup>*

---

<sup>85</sup> C.Danto, Arthur. “La transfiguración del lugar común. Una filosofía del Arte”. Paidós Estética. Barcelona. 2002. P.15

<sup>86</sup> Ibídem. P.295.

El pop, por tanto, como movimiento se sirvió de la representación referencial que en algunos casos podríamos denominar como zeuxística<sup>87</sup> sin que por ello no lograra convertirse en un arte con gran sentido crítico y político.

Volviendo a las cajas, podríamos encontrar algunas similitudes a nivel procedimental con obras contemporáneas como las de Isidro Blasco (Fig. 31) que ya hemos mencionado; estas semejanzas, no solo establecen relaciones basadas en lo que podríamos denominar como algún tipo de influencia, sino que además ponen de manifiesto una serie de rasgos que evidencian el uso reiterado de determinadas estrategias en la construcción de imaginario artístico. El empleo del elemento- u objeto individual- que se repite –y en ocasiones funciona como un todo-, es un recurso común de los trabajos pop, en los que los elementos seriados y la reiteración cobran una importancia fundamental como emblemas de lo comercial y lo publicitario. Vuelvo a subrayar que el nexo lo encontraríamos a nivel procedimental: mientras que en las obras del madrileño las fotografías se articulan sobre una estructura de madera que sirve de sustento y no tiene otra finalidad que mostrarse como tal, en las cajas warholianas encontramos esa estructura transformada en cubo sobre el que se han impreso unas serigrafías.

---

<sup>87</sup> *“He aquí, por fin, representaciones de un objeto «moderno» que producían el mismo efecto que las uvas pintadas de Zeuxis, que engañaban a los pájaros: representaciones que simulaban ser meras presentaciones.”* (En relación a las Brillo Box de Warhol) Ramírez, Juan Antonio *“El objeto y el áura (des)orden visual del arte moderno”*. Akal. Madrid. 2009 P.128.



**Fig. 42. Daniel Gordon. "Pink Ladies and Pears". 2012.**

En ambos casos existe una aprehensión de la realidad y una reproducción de lo cotidiano, si bien la obra pop nace para ser un referente fiel de lo observado (de hecho con la intención de ser confundida con ello) y la contemporánea sin embargo no reproduce un objeto sino una percepción peculiar de la realidad. Lo que pretendemos destacar con esta comparación es que la presentación de un elemento repetitivo –como por ejemplo las celeberrimas series de serigrafías de Andy Warhol sobre Marilyn - o individual que forma junto a otros una obra, es una estrategia que obviamente sigue estando presente en nuestro imaginario y que responde a una necesidad específica de entender el mundo que nos rodea. Por otra parte, deja en evidencia que el hecho en sí de representar las peculiaridades de un objeto desde el punto de vista más referencial no solo no es un ejercicio fútil, sino que

puede estar cargado de un fuerte sentido crítico pese a su aparente intrascendencia.

Hoy en día las prácticas de este tipo, los juegos con lo representado y lo presentado, lo real y lo ilusorio, están aún muy presentes. Trabajos como los de Daniel Gordon (Fig. 42) toman como base esta premisa; para ello, el artista se vale de reproducciones fotográficas de los objetos que representa, que dobla y configura de tal modo que ofrezcan una similitud con el propio objeto real. Además acompaña a estos mismos objetos ficticios de objetos reales, lo que confunde al espectador y crea una peculiar visión de su realidad. Un caso similar podría plantearse en los trabajos de Sebastian Nicolau, que desde sus inicios ha manifestado una tendencia a la problemática entre lo representado y lo real. En este sentido se manifestaba Juan Bautista Peiró en relación a los trabajos elaborados desde 2011 a 2014, aunque su afirmación puede hacerse extensible a toda su producción artística, que comenzó practicando una pintura figurativa de corte “realista”:

*“Representación y presentación, ficción y realidad. Sus pliegues son una contundente metáfora de esa línea mágica que separa dos universos diferentes que no dejan de estar relacionados. Como las puntadas que cosen la sombra de Peter Pan, sus dibujos hilvanan la verdad engañosa de lo que parece y es. Pliegues como bisagras de esa puerta maravillosa que abre territorios distantes pegados dentro y fuera de nosotros mismos. Esculturas planas, perforadas, redibujadas, repetidas y reordenadas como el monumental telón de teatro que todo lo esconde tras su apariencia única y dinámica. Voces y sonidos que mezclan lo realizado físicamente (lo tangible) con lo sólo representado (lo visual)”<sup>88</sup>*

---

<sup>88</sup> Peiró, Juan Bautista en De la Calle, Román *“Hilvanes (entre la pintura, el dibujo y la escultura)”*. Ayuntamiento de Valencia. Valencia. 2014. P.77





**Fig. 43. Sebastian Nicolau. “Ondas rojas y dibujos”. 2015.**

Sebastian Nicolau, recrea las mismas sensaciones con dibujo, pintura y escultura; entiende que los tres lenguajes están interconectados y al servicio de profundizar en la relación entre lo real y lo ficticio, entre lo que vemos como efecto de nuestra percepción y lo que intentando emular esta, nos engaña ocultando su naturaleza. Nicolau empezó por interesarse por espacios como talleres, naves industriales y espacios de este tipo, eventualmente focalizados en su propio estudio, para pasar a prestar atención a los elementos integrantes de los mismos, como las cortinas, las escaleras, los paneles de aluminio, etc.

En su última exposición, de la que podemos ver una imagen con una instalación compuesta de una escultura y dibujos (Fig. 43) pone en juego todas estas cuestiones para que el espectador se pregunte acerca de su propia percepción de la realidad. En los dibujos que acompañan a la escultura, se recrean las ondulaciones que esta desarrolla en el espacio, sobre las cuales,

se han efectuado labores de hilvanado –un proceso que se emplea en el campo textil habitualmente, como preparatorio a un cosido definitivo- con hilo real. Este objeto real que se extiende sobre la representación, proyecta su ilusoria sombra sobre la ficticia superficie ondulada simulada en el dibujo, lo que confunde al espectador, y le hace preguntarse acerca de la problemática de lo ilusorio y lo real.



**Fig. 44. Lucy McKenzie. Vista de la exposición “Slender Means” en la galería Daniel Buchholz. 2011.**

Por último nos gustaría destacar el trabajo de Lucy McKenzie, que también se ocupa tangencialmente de estos asuntos, pues su trabajo se mueve entre realidad y ficción. McKenzie estudia los efectos ilusionistas propios de la clásica pintura decorativa y los reproduce en sus trabajos, generalmente a

escala real y pintados de un modo meticuloso con óleo<sup>89</sup>, que en ocasiones combina con otra serie de trabajos como instalaciones de video o fotografía. Los intereses de la artista escocesa tratan de ofrecer una mirada distinta sobre la artesanía, el patrimonio y el arte comercial, planteando reinterpretaciones de la realidad que pueden confundirse en ocasiones con escenografías. Esta interpretación no es descabellada, ya que se emplearon de hecho para un film

en 2011<sup>90</sup> (en el que la artista también participó como actriz). En lienzos de una escala considerable ha reproducido a tamaño real puertas, ventanas, radiadores y otros tipos de objetos, recreando en ellos el paso del tiempo, con las manchas y el desgaste asociados a este. Rememorando de algún modo su infancia en las casas de estilo georgiano de Glasgow, su intención es describir un tipo de interior que una vez “*fue grande*” para convertirse finalmente en un tipo de vivienda moderna, con instalaciones eléctricas improvisadas o las pinturas de la pared cubiertas de humedades<sup>91</sup>. A la artista escocesa le interesa especialmente el análisis de la realidad mediante la representación pictórica, tanto es así, que podemos incluso encontrar trampantojos (Fig. 45) que remiten directamente a las obras de Cornelis Norbertus Gysbrechts (Fig. 27) y que han sido realizados gracias a los conocimientos de pintura decorativa del siglo XIX que adquirió en su paso por la escuela Van Der Kelen de Bruselas.

---

<sup>89</sup> Nota de prensa de la exposición en el Art Institute de Chicago de la artista Lucy McKenzie. 2014. [online] <http://www.artic.edu/sites/default/files/press/Lucy%20McKenzie%20Release%20FINAL.pdf> [Consultado: enero 2015]

<sup>90</sup> Desamory, Lucile “ABRACADABRA”. 2011.

<sup>91</sup> Tate shots: Lucy McKenzie in A Bigger Splash. Tate Modern. 2014. [online] <http://www.tate.org.uk/context-comment/video/tateshots-lucy-mckenzie-bigger-splash> [Consultado: enero 2015]



#### 4. Pintura fragmentada



**Fig. 45. Lucy McKenzie. Vista de la exposición “Slender Means” en la galería Daniel Buchholz. 2011.**

## 4.2. HACIA UNA DEFINICIÓN DE LO FRAGMENTARIO

Un fragmento (del latín *fragmentum*<sup>92</sup>) no es otra cosa que una sección o parte de una totalidad. Partiendo de tal premisa, para hablar de obras que emplean de algún modo este recurso, deberíamos considerar sin duda en primer lugar que cualquier tipo de obra pictórica, cualquier representación, fotografía, etc. –y realmente también cualquier imagen– tiene su origen en la naturaleza de lo parcial y lo segmentario, desde el momento en que se erige como una selección –o *elección*<sup>93</sup>– en relación a una hipotética “totalidad”. Tal circunstancia, queda plenamente en evidencia en las diferentes definiciones y estudios sobre el cuadro, el marco, el encuadre fotográfico o la pantalla e incluso, resulta ser una condición inherente a nuestro propio sistema perceptivo, si tenemos en cuenta algunas consideraciones relativas al fenómeno visual<sup>94</sup>. Naturalmente nuestro sentido de la vista solo es capaz de abarcar una parte de lo que podríamos considerar como realidad, pero incluso dentro de esa parte abarcable, el ojo tiende naturalmente a dar prioridad a una

---

<sup>92</sup> DRAE

<sup>93</sup> “La estructura del cuadro, de la pantalla, de la imagen, supone desde un principio una elección, aunque sea inconsciente, una separación entre aquello que se muestra y aquello que se oculta, una organización, aunque sea sumaria, de lo mostrado, y un rechazo de lo que se oculta. Esta organización, esta separación, esta elección, son irreductibles. Ese es el significado de la función de cache de la pantalla. Ahora bien, estas condiciones, que son las de registro, son radicalmente diferentes de las de la percepción natural.” Bonitzer, Pascal. “Desencuadres cine y pintura”, Santiago Arcos Editor. Buenos Aires. 2007.P.19

<sup>94</sup> Nuestro propio sistema visual es, por así decir, selectivo. Pueden consultarse las condiciones especiales de nuestra percepción en relación a la imagen, de un modo sintético y práctico en “El papel del ojo”, en Aumont Jacques “La imagen”, Paidós. Barcelona. 1992. P.17-55.



Fig. 46. Isidre Manils. "Mientras". 1999.

zona de enfoque muy próxima al centro de nuestro campo visual<sup>95</sup>, quedando los objetos situados en los contornos –fuera de nuestra zona de fijación- relativamente más difusos o desenfocados<sup>96</sup>. Por otra parte, aun en esa "zona de enfoque" -o plano si establecemos una analogía con el lenguaje fotográfico o cinematográfico- podemos encontrar diferentes unidades mínimas de

---

<sup>95</sup> "Nitidez de visión. Acomodación y sistema visual" en Baxandal, Michael "Modelos de intención. Sobre la explicación histórica de los cuadros". Blume. Madrid. 1989. P.98.

<sup>96</sup> Sobre el concepto de desenfoco o borrosidad, véase el capítulo número 5.PINTURA BORROSA. P.249.

significado, que en forma de objetos –sintetizando un poco la idea-, vendrían a equivaler a los fonemas empleados en el lenguaje hablado o a los “*cinema*” que ya observó acertadamente Pasolini<sup>97</sup>. En el lenguaje pictórico las unidades fragmentadas son múltiples, como apuntaron Carrere y Saborit dividiéndose en plásticas e icónicas e incluso, pudiendo dividirse estas a su vez en unidades icónicas más pequeñas –como por ejemplo un rostro dividido en ojos, nariz, boca...-<sup>98</sup>

Por otra parte y desde el punto de vista artístico, la propia obra de arte ha sido considerada hasta el siglo XX como una totalidad, un objeto que habitualmente se cerraba sobre sí mismo, hasta que empieza a crecer el interés por el proceso de trabajo, los bocetos y otras estrategias de producción encaminadas a la disolución de esa “totalidad”. Esta atención al proceso se planteaba como algo bastante novedoso, ya que dicha parte de la labor artística no había sido considerada como importante hasta el momento. De este modo, la circunstancia de su nuevo y relativo protagonismo llegó incluso a definirse como “*ataques a la integridad de la obra de arte*”, “*tendencia a su desaparición*” o “*eclipse*”<sup>99</sup>, hecho que se agravaría aún más si cabe, con la llegada de las propuestas pictóricas de corte más conceptual.

Y al igual que se puso en valor el proceso que integra la elaboración de la obra de arte, equiparándolo a esa visión totalizadora que como hemos dicho

---

<sup>97</sup> “*Para Pasolini existe una unidad mínima, equivalente a los «fonemas» de la lengua hablada, que él llamaba «cinema» y que no equivale al plano o a la imagen, sino a los elementos u objetos que componen el encuadre.*” VV.AA. “*Problemas del nuevo cine*”, Alianza. Madrid. 1971. P. 11

<sup>98</sup> “*Las unidades pictóricas y su articulación. Una propuesta de segmentación*” en (Carrere y Saborit 2000). Op.Cit. P.107.

<sup>99</sup> (Aumont 2001). Op. Cit. P. 135.

valoraba el producto artístico a modo de objeto cerrado en sí mismo, la parcialidad de algún modo a nivel plástico, también ensalzó el valor del “gesto” de por sí como unidad significativa mínima<sup>100</sup>, como elemento que puede recoger una carga simbólica o plástica elevada, incluso cuando ni siquiera está presente en forma de pintura (de un modo puramente físico). Las propuestas que trabajan en este sentido son numerosas y podríamos enumerar múltiples ejemplos. Los lienzos rasgados de Lucio Fontana, a través de su interés por el espacio y dejando a un lado interpretaciones metafóricas, proponen el protagonismo del signo plástico reducido a su máxima expresión, llegando incluso a obviar la propia materia pictórica y ofreciendo esta vez un carácter netamente sustractivo.



**Fig. 47. Lucio Fontana. “Quanta”. 1960.**

---

<sup>100</sup> (Carrere y Saborit 2000). Op. Cit. P.84

Resulta por otra parte interesante, que al tiempo que ese gesto se impone sobre la tela del cuadro, el artista esté de algún modo creando una división en la imagen -y por tanto una frontera o un límite- y abriendo de este modo, aun simbólicamente, una puerta a la fragmentación. En la serie *Quanta* del artista, compuesta por pequeñas telas rasgadas entendidas como conjuntos variables, podemos ver de nuevo como el recurso del gesto “no pictórico” sobre la superficie construye un trazo sin pintura, delimita un espacio y lo fragmenta, sin llegar a dividirlo físicamente, si bien este como hemos dicho se plantea sobre diversas superficies separadas que funcionan entre sí como soporte.

Propuestas como esta, aparentemente alejadas de un lenguaje cercano a la figuración –que planteábamos como principal objeto de nuestro estudio- creemos que en realidad no lo están tanto. El lenguaje pictórico, al fin y al cabo no es otra cosa que el uso y disposición espacial de unos “fragmentos” determinados (valga la redundancia), que podemos identificar con pinceladas, frotados, estampados, manchas, etc. La clave de una obra obviamente está en la elección correcta y articulación de ese conjunto de signos, trazos, huellas, -o como quiera denominarse- que trabajan juntas en pos de ofrecer al espectador una concreta sensación o posible significado (que evidentemente podrá o no ser percibido) en relación a lo que el artista pretendió –o no- transmitir.

Y es esta condición de lo pictórico, la de su propia materialidad, la que se antepone a cualquier interpretación posterior que ese conjunto de signos pueda ofrecernos: tal característica, es una de las especificidades del medio y una condición que debemos tener presente antes de efectuar cualquier interpretación de una obra<sup>101</sup>, por mucho poder que ejerza sobre nosotros la dimensión referencial o narrativa del trabajo en cuestión:

---

<sup>101</sup> “Un cuadro –antes de llegar a ser un caballo de batalla, una mujer desnuda o una anécdota cualquiera- es esencialmente una superficie plana cubierta con colores organizados de acuerdo con cierto orden”. Palabras del pintor simbolista Maurice Denis, en Hernández-

*“Por ejemplo, un dibujo figurativo, si atendemos a la génesis de su procedimiento, también es una huella: la que nos habla de! roce del grafito con el papel. Pero no es el trazo lo que nos interesa aquí sino la configuración codificada de trazos que aspira a adquirir un sentido para nosotros. El trazo sería una unidad lingüística cuya articulación nos permitiría crear estructuras de orden mucho más complejo pero que carecería de intención de representación por sí solo”<sup>102</sup>*

Pueden darse pues, si consideramos las ideas de Fontcuberta, obras que tengan un carácter marcadamente redundante o autoreferenciales, no solo desde el propio medio que tratan sino también en cuanto a su concepción como estructuras que conforman otras estructuras y que a su vez hacen referencia –a otro nivel- a otra estructura (valgan las sucesivas redundancias). En este sentido queremos hacer mención aquí a una obra de Gabriele Di Matteo, que encontramos particularmente elocuente por su formalización y concepto. El artista italiano presentó en la galería madrileña Pepe Cobo y Cía en 2010 una obra que llevó por título “Quadro di familia” (Fig. 48 ) y que estaba basada en el celeberrimo cuadro de Velazquez “Las Meninas”. La obra se compuso de veinticinco copias a la venta del cuadro en cuestión a tamaño original (318 x 276 cm) con la salvedad de que cada una de las copias se hallaba dividida en 16 partes, componiendo un total de 400 fragmentos:

*“La fascinación utópica reside en el intento de reproducirlas todas de manera mecánicamente idéntica; el artista que repinta estos lienzos sólo puede hacerlo desde su condición humana, siendo consciente, por lo tanto, de la imposibilidad de reproducir una copia idéntica. Por eso, cada múltiplo es a la vez, una obra única. La elección de subdividir la obra en 16 partes se debe a*

---

Navarro, Miguel Ángel “La so(m)bra de lo real: el arte como vomitorio”. Institució Alfons el Magnànim. Valencia. 2006. P.118.

<sup>102</sup> Fontcuberta, Joan “El Beso de Judas” Gustavo Gili. Barcelona. 2002. P.80.



*una antigua práctica utilizada tradicionalmente en la pintura: cortar la tela pintada en fragmentos para permitir al comprador quedarse con la parte deseada o para tener más posibilidades de venta.”<sup>103</sup>*



**Fig. 48. Gabriele Di Matteo. “Quadro di famiglia”. Vista de la instalación en la galería Pepe Cobo & Cia. 2010.**

Por una parte, el artista esta “despedazando” en el mejor de los sentidos un icono del arte español, pero ante todo, un icono también de la pintura. Tal y como se afirma en el texto que acompañaba a la instalación –porque el resultado y la disposición de las obras invitaba a la interpretación del conjunto en tal sentido- se hacía énfasis por una parte en la imposibilidad de la copia<sup>104</sup>,

---

<sup>103</sup> Hoja de sala facilitada por la galería Pepe Cobo & Cía.

<sup>104</sup> El controvertido tema de la copia ha sido ampliamente discutido, entre otros, por pensadores de la talla de Walter Benjamin, Theodor Adorno o Max Horkheimer. La imposibilidad de la copia que aquí planteo, la expongo desde el punto de vista meramente



(tema que interesa especialmente al artista italiano ya que incluso la ejecución de los propios lienzos fue encargada a una cooperativa de pintores italianos<sup>105</sup>) y por otra en la potencia e individualidad del fragmento, y por tanto de la propia imagen segmentada como tal.

Ambos artistas plantean la fragmentación, desde perspectivas diferentes, pero atendiendo a cuestiones fundamentales e inherentes al propio término: la relación del fragmento con los límites, el contenido que encierran estos y la interpelación con el espectador que se produce desde la manipulación de estas variables. Propuestas más radicales en este sentido y con un carácter más contemporáneo podríamos encontrarlas en los trabajos de Ángela de la Cruz, preocupada por “*aniquilar los límites físicos del soporte*”<sup>106</sup> o Guillermo Mora, entre otros.

---

simbólico. No son pocas las ocasiones en las que se ha planteado una copia como un sustituto perfecto del original, e incluso por sus propias características, como algo mejor: Fernandez-Santos, Elsa “Ante una gran copia ¿Quién añora el original?” El País [online] [http://sociedad.elpais.com/sociedad/2014/03/07/actualidad/1394222230\\_387695.html](http://sociedad.elpais.com/sociedad/2014/03/07/actualidad/1394222230_387695.html) [Consultado: marzo 2014]

<sup>105</sup> “*Gabriele di Matteo colabora con la CPCN: Cooperativa de Pintores Comerciales Napolitanos dirigida por Salvatore Russo. La obra ha sido realizada por los pintores napolitanos, encargados de realizar 25 copias comerciales de esa famosísima obra. Esta estrategia exige de una distinción entre la copia de autor y la copia comercial. La primera no posee un estilo propio y trata de imitar lo más fidedignamente posible al cuadro original del cual se hace la copia. Por otra parte, los artesanos que se ocupan de la realización de la copia clásica no lo hacen vinculados a ningún contexto cultural o geográfico específico. En la pintura comercial, sin embargo, el artesano se presta siempre a la imitación, no de obras concretas, sino de tópicos históricos característicos de la zona y su tradición pictórica que originariamente dio lugar a la mencionada corriente comercial*” Op. Cit.

<sup>106</sup> Barro, David “*La pintura y lo pictórico*”, en Doctor Roncero, Rafael (Dir.) “*Arte español contemporáneo 1992-2013*” La Fábrica. Madrid. 2013.P.379.

Cabría citar también la marcada tendencia hacia el archivo, que ciñéndonos a nuestras consideraciones formales, se entiende como la muestra de numerosas piezas que forman un conjunto. A este respecto por ejemplo resultan ineludibles las instalaciones de Enrique Marty como la que podemos ver bajo estas líneas (Fig. 49) en las que todas las paredes del espacio de la galería Deweer se llenaron con pinturas sobre tabla obtenidas a partir de fotografías familiares del artista, dando como resultado un conjunto fragmentado desde el punto de vista físico y visual –al funcionar todas como



**Fig. 49. Enrique Marty. “Aim at the brood” Instalación en Deweer Gallery, Bélgica.**

conjunto-. Con esta misma disposición, aunque en menor medida, pero siempre con la intención de que unas piezas potencien a las otras y se interrelacionen, hemos podido observar “instalaciones” pictóricas de numerosos artistas como Alain Urrutia<sup>107</sup>, Miguel Aguirre, Iñaki Gracenea... David Barro

---

<sup>107</sup> Sobre Alain Urrutia consúltese 5.3. Borrosidad como extrañamiento

sobre el trabajo del primero de ellos puede ser muy clarificador con uno de los posibles sentidos de este tipo de prácticas:

*“Alain Urrutia parte de fragmentos de imágenes que son fragmentos de las imágenes de su propia vida, como si decidiese pintar en una especie de banda de Moebius donde no sabemos cuándo estamos dentro o fuera de la imagen misma. La situación es, en este sentido, muy derridiana, ya que reflexiona cómo la huella, la ruina o la ceniza son inseparables del campo semántico del recuerdo”<sup>108</sup>*



**Fig. 50. Alain Urrutia. “Forbidden Melodies” 2012 Bilbao**

---

<sup>108</sup> Barro, David *“La pintura como mensaje cifrado”*, en *“Alain Urrutia”*. Dardo. Santiago de Compostela. 2012. P.37

Al fin y al cabo, el concepto mismo de memoria, de exposición, está obviamente ligado a la muestra de un conjunto de objetos, a lo que ha venido a considerarse como archivo; la lista de artistas por tanto, sería casi inabarcable. A diferencia de otros artistas que presentan en conjuntos numerosas piezas individuales -más en relación con el recurso de la repetición o la seriación, que con las pretensiones anteriormente mencionadas<sup>109</sup>- los conjuntos de Urrutia, toman sentido precisamente como tales. En la imagen que vemos del artista bilbaíno observamos como el “*montaje*” de imágenes es *físico* (Fig. 50). Una serie de telas se agrupan para obtener un conjunto de dimensiones considerables, que al igual que otras pinturas o dibujos de Urrutia se presenta como un enigma poliédrico, abierto, y que podría ser atribuible a aquellos artistas que de un modo u otro han empleado estéticas similares:

*“¿Qué esconden los protagonistas de las pinturas de Alain Urrutia?; ¿Por qué están de espaldas?; ¿A dónde miran?; ¿Qué es lo que hacen?. La realidad fragmenta y disloca su sentido”*<sup>110</sup>

Urrutia nos está ofreciendo un conjunto de miradas sobre distintos elementos que se agrupan, para adentrarnos en la problemática del signo, para hacer que el espectador se plantee preguntas, interrelacione imágenes e intente descifrar las respuestas a estas. Con sus conjuntos de imágenes como

---

<sup>109</sup> En relación al trabajo de Paloma Gámez, Barro afirmaba: “...ha ido desarrollando a lo largo de estos años una minuciosa investigación sobre el color y su integración en el espacio, basándose en los procesos de seriación y repetición. En la serie ‘Rojo’ (2007-2009), los cuadros abandonan su disposición habitual para mostrarse en el suelo. Cada lienzo funciona como fragmento perteneciente a un todo del que surgen, desde una visión de conjunto una serie de apreciaciones sensoriales como la luz, la variedad cromática, o el diálogo con el espacio arquitectónico”. (Barro, La pintura y lo pictórico en Doctor Roncero, Rafael "Arte Español Contemporáneo" 2013) Ibídem. P.389

<sup>110</sup> (Barro 2012). Op.Cit. P.34.

el de la obra superior, nos trae a la memoria a Rosenquist, cuando agrupaba sus conjuntos de imágenes extraídas del mundo de la publicidad<sup>111</sup>.

Cuando las imágenes se agrupan e interrelacionan la memoria esta sin duda, presente, como lo estaría en un álbum de fotografías que recoge los diferentes instantes de una vida: “*fotografío todo lo que quiero retener*” decía Germán Gómez<sup>112</sup>. La pintura aquí recoge el instinto compulsivo del fotógrafo de conservar la realidad –el artista confesaba producir unas 10.000 fotografías anuales- y resulta pertinente mostrarla tal y como haría un fotógrafo como



**Fig. 51. Germán Gómez. “Años 30”. 2002-2012.**

---

<sup>111</sup> Puede encontrarse más información en 4.5. Referentes: James Rosenquist, David Salle y Chuck Close

<sup>112</sup> Díaz-Guardiola, Javier, “Germán Gómez: *fotografío todo lo que quiero retener*” en ABC Cultural [online]  
<http://www.abc.es/20120907/cultura-cultural/abci-arte-entrevista-german-gomez-201209071306.html> [Consultado Febrero 2013]

muestra de su ejercicio, en un “*totum revolutum*”, que advierte del paso del tiempo y lo frágil que es la memoria:

*“Recuerdo que cuando estuve becado en Roma ya empecé a escribir sobre Años 30. La idea del diario en imágenes se ha mantenido. Lo que se ha modificado es la forma de presentarlo.(...) El resultado panelará todas las paredes, pero renuncia a algunas obras, deja huecos. Eso es así porque hablamos de memoria, y la memoria se construye también de olvidos y ausencias.”*<sup>113</sup>

Los teatros de la memoria de Dubuffet fueron patchwork caóticos de trabajos anteriores, en los que se aglomeraban dibujos, pinturas...etc. y cuyo planteamiento se configuró desde una idea cercana al trabajo de Gómez. En ellos se representaban figuras, objetos esquemáticos, trazos, manchas, y todo tipo de elementos, extraídos de recortes que se iban superponiendo unos a otros, componiendo una obra nueva. El resultado final, se planteaba precisamente según Dubuffet con esta idea, la de escenificar cómo funciona la memoria y los recuerdos, que vienen a nosotros de un modo caótico y enrevesado, en el que se superponen experiencias, pensamientos, recuerdos... Algo similar a las construcciones televisivas que Frederic Jameson consideró como “*ensamblajes arcimboldianos*”<sup>114</sup>. Dubuffet consideraba sobre su uso de lo fragmentario por medio del collage:

*“Esta técnica del ensamblaje, tan rica en efectos inesperados, y con todas las posibilidades que ofrece de cambiar rápidamente los efectos*

---

<sup>113</sup> Palabras de Germán Gómez en *Ibídem*.

<sup>114</sup> Jameson, Frederic “*El giro cultural. Escritos seleccionados sobre el posmodernismo. 1983-1998.*” Manatíal. Buenos Aires. 2002. P.205.





Fig. 52. Jean Dubuffet. “Vicissitudes”. 1977.

*obtenidos mediante la modificación de la disposición de las piezas esparcidas fortuitamente sobre una mesa y así realizar numerosos experimentos, me parecía un laboratorio incomparable y un medio eficaz de invención.”<sup>115</sup>*

El artista peruano Miguel Aguirre, en su última exposición en la Galería Pilar Serra, planteó un juego formal en el que la estrategia del fragmento está muy presente, pues casi todas las piezas integrantes estuvieron conformadas por formatos distintos que se interrelacionaban. A diferencia de los trabajos que hemos visto, los fragmentos en este caso se interrelacionan en conjuntos, que conforman las piezas, o bien podría decirse en caso contrario, que las piezas se dividen en fragmentos. Por ejemplo, para la obra titulada “Cristina Fernández en la bolsa de Buenos Aires” (Fig. 53) Aguirre emplea dos

---

<sup>115</sup> Hubert, Damisch. “Dubuffet. *Del paisaje físico al paisaje mental*.” Fundación La Caixa. Barcelona. 1992. P.264.

formatos de bastidor de distintos tamaños que componen la imagen: uno más grande vertical y sobre el que puede verse media figura de la retratada y uno de menor tamaño horizontal en el que únicamente se representa su brazo extendido. Aquí la estrategia puede tener varias lecturas, por una parte la disposición de los lienzos en este sentido nos muestra una parte de la imagen y



**Fig. 53. Miguel Aguirre. “Cristina Fernández en la bolsa de Buenos Aires”. 2015.**

nos oculta otra, lo que podría interpretarse como un modo de censura. Por otra parte, el hecho de presentar el brazo –y concretamente el derecho- en un formato distinto del soporte principal, le otorga un protagonismo que podría interpretarse como una manifestación del poder político del representado, funcionando en tal sentido como “*punctum*” si asumimos las teorías fotográficas



de Barthes<sup>116</sup>. Asimismo, los juegos a nivel visual que se dan entre las diferentes piezas en la sala podrían remitirnos, valga la redundancia –y por su consideración como bloques- a otro famoso juego, el Tetris, tal y como observan Elena Vozmediano<sup>117</sup> y el propio artista: *“La convivencia de estas formas en un único espacio expositivo da juego (nunca mejor dicho) a pensar en piezas del Tetris que podrían encajar fácilmente conformando un único bloque.”*<sup>118</sup>



**Fig. 54. Estudio de Jorge Galindo en Borox (Toledo). Fotografía de Gerardo Custance. 2009**

---

<sup>116</sup> (Barthes 1989) Op. Cit. P.57.

<sup>117</sup> Vozmediano, Elena *“Miguel Aguirre, la carga de la caballería”*. Elcultural.es, Diario El Mundo. [online]  
<http://www.elcultural.es/revista/arte/Miguel-Aguirre-la-carga-de-la-caballeria/35453>  
[Consultado: noviembre 2014]

<sup>118</sup> Extraído de las respuestas del propio artista en el apartado ANEXOS.

Por último, en la línea de estas prácticas y quizá como gran representante, nos gustaría destacar en este sentido la exposición del artista Jorge Galindo "*Pintura Furia*" celebrada en el MUSAC de León en Julio de 2009 y comisariada por Rafael Doctor. En ella se intentó trasladar la esencia de toda la producción pictórica del artista, al museo. De hecho, se llegó a recrear una habitación del estudio del artista que funcionaba como fábrica de imágenes, conteniendo fotografías, recortes, y otros elementos que sirven de inspiración al artista, una "puesta en escena" que, de algún modo, se reproduce periódicamente como comprobaríamos recientemente también en la obra de Juan José Maíllo, por ejemplo, con "Raw approach" (2015).

### 4.3. FRAGMENTAR COMO PULSIÓN GENÉTICA

#### Recurso creativo ancestral

No es por casualidad que uno de los procedimientos empleados en los primeros usos del fragmento en la labor artística, guarde un notable parecido como vamos a ver, con el proceso de producción e incluso aspecto de lo que hoy entendemos como imágenes digitales. Estamos hablando de la semejanza evidente que existe entre el entramado que constituye una imagen digital y la apariencia y elaboración de una práctica artística tan remota a esta como es el mosaico.

Una mínima reflexión sobre esta cuestión, puede indicarnos la existencia de una *lógica* en la elaboración de imágenes –como parece indicar la sociobiología<sup>119</sup>-, que nos movería a construir partiendo de unidades mínimas, que son capaces de unirse entre sí para significar. Esta característica que creemos responde a un comportamiento lógico y natural, se encuentra presente en el origen mismo no solamente del hecho artístico, sino también de todo aquello que conocemos<sup>120</sup> por lo que entendemos que la existencia de

---

<sup>119</sup> “La idea inicial de hacer pinturas pegando juntos trozos y fragmentos- aleatorios y diversos- estimula la fantasía y agita la imaginación para sugerir libres asociaciones, realzar un texto escrito o ilustrar una narración, es simple, y se recoge en los genes y el impulso creativo del hombre, tanto como bailar y contar historias. Hacer cuadros y construir imágenes en tres dimensiones asociando materiales aparentemente opuestos, son costumbres que podemos encontrar ya en los hombres primitivos pero también en culturas antiguas y civilizaciones sofisticadas.” Wolfram, Eddie “History of the Collage” . Macmillan. New York. 1975. P.7. [Traducción propia]

<sup>120</sup> “Toda la materia que conocemos, desde la terrestre a la de las más lejanas galaxias, responde al mismo tipo de estructura fundamental. Está constituida por átomos, que a su vez constan de partículas y que se unen para formar los distintos materiales que conocemos.” Nieves, José Manuel “Los misterios que el Bosón de Higgs aun no puede explicar” en ABC

esta dinámica creativa no solo está probada sino que es algo inherente a toda creación artística. Es por la existencia de este hecho, por lo que nos ha parecido pertinente emplear el término “*genético*” a la hora de calificar este recurso.

Como decíamos, dejando a un lado las prácticas artísticas más recientes, la necesidad de construir una imagen en base a pequeños elementos, parece uno de los prácticas o inquietudes artísticas más antiguas. El ejemplo paradigmático que citábamos con anterioridad del mosaico, o lo que podríamos considerar como el objeto artístico integrado por fragmentos por antonomasia en la historia del arte<sup>121</sup>, estaba compuesto en base a un tipo de tramas integradas por pequeñas unidades denominadas *teselas*. En estas obras, la imagen final se revelaba al espectador mediante la combinación de pequeñas porciones de diversos materiales, generalmente compuestos por barro, piedras o vidrios con una disposición espacial muy concreta. La imagen se iba construyendo poco a poco hasta ofrecer una forma reconocible, llegando incluso en ocasiones a mostrar un nivel detalle bastante elevado. Por obvio, resulta evidente subrayar que este tipo de obra, nos trae a la cabeza de forma inmediata la idea del actual “pixel”<sup>122</sup>, eterno protagonista de la imagen

---

digital [en línea] <http://www.abc.es/20120708/ciencia/abci-boson-higgs-misterios-201207081153.html> [Consultado: Julio 2012].

<sup>121</sup> Los primeros mosaicos parecen remontarse incluso a la edad de bronce, encontrándose ejemplos posteriores en Asia menor y Mesopotamia. Por desarrollarse plenamente durante los siglos IV y III A.C. se consideran los citados como los más célebres, existiendo abundantes ejemplos de estos en nuestra península. Ver: Blázquez, J.M., López, G., Niera, M.L., San Nicolás, M.P. “*Mosaicos romanos del Museo Arqueológico Nacional*” .CSIC. Departamento de Historia Antigua y Arqueología. Madrid. 1989.

<sup>122</sup> “Una imagen bitmap o de mapa de bits está formada por un mosaico de pequeños cuadraditos de colores. Estos puntos básicos que forman la imagen son los píxeles (*picture elements, (elementos de imagen)* ). Es el tipo de imagen que normalmente asociamos con los gráficos por ordenador, ya que en sus comienzos estos cuadraditos eran muy grandes y

informática y componente esencial en la génesis y/o tramoya de la omnipresente imagen digital<sup>123</sup>. Este tipo de imágenes – cuyo nombre técnico



**Fig. 55. Mosaico romano dedicado al dios sol. Museo Arqueológico Nacional (Madrid)**

responde a “*imágenes de mapas de bits*”<sup>124</sup>, se componen precisamente por un entramado de información que se dispone a modo de mapa y se traduce en una superficie regular compuesta de pequeñas unidades que se relacionan

---

*visibles, de modo que las imágenes de ordenador presentaban un aspecto muy característico de imagen reticulada.”* Munarriz, Jaime “*La imagen digital*”. Blume. Madrid. 2006. P.47

<sup>123</sup> Sobre este aspecto insistimos en 6.PINTURA DIGITAL.

<sup>124</sup> El término anglosajón “Bít” se traduce directamente como fragmento, pedazo o trozo. Wordreference [en línea]  
<http://www.wordreference.com/es/translation.asp?tranword=bit%20#article> [Consulta: enero 2011]

y asocian unas con otras, para dar lugar a un todo (esta característica, hace que existan someras diferencias entre una fotografía tradicional y una digital<sup>125</sup>, por mucha resolución<sup>126</sup> que posea esta última –característica por otra parte deseable, pues cuanto mayor es el número de estos elementos, más podemos evitar la regularidad de la imagen digital<sup>127</sup>-). Más adelante, en el capítulo dedicado a lo que denominamos como “pintura digital” analizaremos algunos códigos, usos y características de este tipo de imágenes, así como por ejemplo, su relación con las obras puntillistas o divisionistas, que encajan perfectamente en este tipo de planteamientos acerca de la imagen.

---

<sup>125</sup> “Grano y pixel son pues dos formantes de la imagen de naturaleza opuesta. Orgánico frente a regular, cálido frente a frío, desordenado frente a repetible, son conceptos opuestos que se enfrentan en cada una de sus características. Las imágenes que forman cada uno de ellos se embeben en esas características, adquiriendo el carácter de su formante. Imágenes argénteas y digitales tienen, por tanto, un aspecto muy distinto, como consecuencia del elemento formante.” Munarriz, Jaime. “La naturaleza desnuda de la fotografía”, en “Universo fotográfico.” nº2. Dep. Dibujo II, UCM. Abril, 2000. P. 1.

<sup>126</sup> La resolución de una fotografía digital viene definida por el número de pixels por unidad de medida, comúnmente referida a la pulgada (ppp) 2,54 cms. En función del aumento del número de pixels que pueden mostrarse en una distancia determinada, decimos que la resolución de una imagen es mayor.

<sup>127</sup> “En el caso de las imágenes digitales lo mejor que podemos hacer es reducir el tamaño de esos píxeles hasta conseguir que sean tan pequeños que dejen de apreciarse, de forma que la imagen no se vea alterada por su estructura.”. (Munarriz 2000 ) Op. Cit.

### Cómo lo interpretamos

Gracias a esas asociaciones entre pequeños elementos de las que hablábamos, y a la capacidad que tenemos para reconocerlas, somos capaces de ver una forma o figura y equipararla con un referente. Esto nos permite obtener, por tanto una determinada sensación perceptiva y como resultado de esta y otros procesos cognitivos como la identificación, una determinada lectura icónica. Estaríamos hablando de un conjunto de fragmentos o de una sucesión espacial de los mismos, como característica necesaria para que estos se conviertan en signo, para que cobren por tanto un sentido identificable para nosotros y de ese modo, valga la redundancia, *signifiquen*. Esto es así porque tanto en el caso del mosaico como en el de la imagen digital, el fragmento que las constituye es una unidad mínima y por sí mismo carece de la capacidad icónica necesaria para producir sentido. Por otra parte, y a nivel meramente perceptivo, tendemos a considerar elementos próximos entre sí como un todo<sup>128</sup> y eso es lo que en alguna medida, también nos permite efectuar lecturas de conjunto.

Otro caso que puede darse es el de que una determinada imagen pueda ser descifrada de un modo tangencial. Este caso se da particularmente en las imágenes que a su vez están compuestas por fragmentos de otras imágenes y en las que por tanto, los grupos de unidades mínimas -signos plásticos- pasan a formar parte de unos grupos mayores –signos icónicos o imágenes completas- que a su vez asumen la función de unidades parceladas de sentido

---

<sup>128</sup> Los estudios sobre este tipo de fenómenos por parte de Gombrich son imprescindibles para tratar de analizar desde el punto de vista de la psicología de la percepción una obra, y entender como una obra pictórica, por encima de su significación, resulta ser una composición de elementos gráficos que interactúa entre sí.





Fig. 56. Iñaki Gracenea. Imagen de la exposición (in)visibilidad y (des)control. 2010



en relación al total de la imagen<sup>129</sup>. El ejemplo de uno de los trabajos de Isidre Manils nos puede ilustrar a este respecto (Fig. 46): la imagen se compone a su vez de numerosas imágenes, por lo que estas últimas, integrantes de aquella primera, funcionan como unidades simbólicas de sentido –que pueden interpretarse individualmente- pero que solo cobran la verdadera dimensión y razón de ser que el artista pretendía, si como espectadores efectuamos una lectura “de conjunto”.

Un efecto similar puede contemplarse en algunos de los trabajos de Iñaki Gracenea que pudimos ver en la exposición “*(In)visibilidad y (des)control*” (2010) en la galería Fernando Pradilla (Fig. 56) . Si observamos la obra, podemos entender que es particularmente redundante en el uso de imágenes similares: parece que cada elemento integrante de esta pieza, puede dividirse en diferentes imágenes superpuestas e interrelacionadas –una especie de collages o composiciones digitales- y a su vez, cada uno de estos soportes, parece necesitar del dialogo con las otras composiciones que le rodean. En otra pieza de la misma serie -no expuesta-, vemos como todos estos “fragmentos” se interrelacionan a excepción de uno de ellos en el que se muestra solo el texto “*fünf cams*” (“cinco cámaras” en alemán) y que es una pista del autor acerca del origen de las imágenes expuestas, ya que en esta serie Gracenea trabajó sobre las imágenes de unas cámaras de vigilancia que supuestamente recogían todos los movimientos de una persona durante su estancia en Berlín. De este modo el conjunto de imágenes nos está dando pistas sobre la interrelación de los fragmentos que lo integran.

Desde el punto de vista plástico, se compone una imagen tremendamente sugerente, en la que las tensiones a nivel compositivo que puede generar individualmente cada uno de esos elementos, son apaciguadas por sus contiguos; de igual modo un efecto parecido puede observarse a nivel

---

<sup>129</sup> (Carrere y Saborit 2000) Op. Cit.P.84

cromático, siendo el conjunto sustentado por la relación de geometría que se establece visualmente al colocarlos entre sí a distancias similares. Una vez más, es el elemento discordante con el texto en su interior, el que rompe esta dinámica y llama nuestra atención de este modo.

Como hemos visto, queda claro que cualquier obra integrante del conjunto tiene la potencia suficiente como para funcionar por sí misma como imagen -de modo individual-, ahora bien, si tenemos en cuenta que esa potencia se multiplica en su reciprocidad con los trabajos que tiene alrededor, llegaremos a la conclusión de que su auténtica naturaleza, o en todo caso su máxima potencialidad, reside efectivamente en la consecuencia de su recepción múltiple. Una recepción múltiple que se ve acentuada al estar implícita en cada unidad significativa. Existe pues, una relación que se establece entre esas imágenes, que no viene definida únicamente por el hecho de haberse colocado unas junto a otras. La disposición de esos objetos en el espacio, nos invita a contemplarlos como un todo, pero más allá de esta característica, enseguida empezamos a establecer analogías entre ellos, semejanzas con relación a su factura, a sus códigos de representación o impronta, y en definitiva, a su manera personal de dar testimonio de un mensaje artístico.



Fig. 57. Isidre Manils. “Effeckten (1)”. 2005.

### Los límites

De un modo similar, pueden darse experiencias pictóricas en las que las imágenes contenidas, funcionen entre sí como campos delimitantes unas de otras, sin que haya un espacio físico que las separe o dicho de otro modo, que diferentes imágenes compartan entre sí un mismo soporte. En tal caso, éstas asumirían para sí las funciones asociadas a los márgenes –o al marco- para con las representaciones contiguas dentro de esa misma composición según el concepto de Stoichita<sup>130</sup>. Sería por ejemplo el caso de la obra Effekten (1) (Fig. 57) de Isidre Manils en la que esos fragmentos de imagen horizontales que comparten un mismo soporte, se interrelacionan y delimitan unos a otros a modo de franjas horizontales. Estos fragmentos encerrados en una unidad se presentan ante nosotros como una sucesión de experiencias visuales de

---

<sup>130</sup> (Stoichita 2011) Opus Cit.

distinta intensidad, de diferentes “momentos” pictóricos, algo que enlaza enormemente con el modo en que el sociólogo francés Michel Mafessoli ha venido a describir la experiencia vital<sup>131</sup>. De este modo, el trabajo de Manils encaja de nuevo muy bien con la hipótesis de intentar reproducir la complejidad de nuestra experiencia sensible a nivel visual. Si nos fijamos de nuevo en la última obra mencionada, podríamos afirmar que cada una de esas franjas horizontales en las que está dividida la composición, responde a diferentes momentos de percepción de una escena –lo que enseguida también nos trae a la memoria las composiciones fotográficas de Hockney de las que hablamos y toda la producción cubista- evocando particularmente los fenómenos visuales conocidos como movimientos “sacádicos” y “fijaciones”<sup>132</sup>. Esto implicaría que existe en esta obra, la intención de reflejar diferentes momentos de la función perceptiva –contenidos incluso algunos de ellos en un mismo instante, ya que la percepción por si misma solo puede ser centralizada- y no solo la consideración de la dimensión temporal por parte del artista, sino también y desde el punto de vista meramente compositivo, la intención de descentralización de la mirada.

Cada uno de los seis fragmentos claramente diferenciados en los que se divide la obra, ofrece en sí mismo una cantidad de estímulos a nivel perceptivo muy considerable. Si además tenemos en cuenta la interacción mutua que se provoca por el diálogo de unas imágenes con otras, nos encontramos con una composición eminentemente dinámica. Estas energías son las que provocan la

---

<sup>131</sup> "La vida, social como individual, no es más que una sucesión de presentes, una colección de instantes experimentados con distinta intensidad". Mafessoli, Michel, en Bauman, Zigmunt "Arte Líquido". Sequitur. Madrid. 2007. P.83.

<sup>132</sup> Cabestrero, Raul & Crespo, Antonio, "Tipos de movimientos oculares", en "Eye-movement & Pupillometry Research Group Eye-tracking approaches" [en línea]  
[http://www.uned.es/eyemovements-lab/links/tipos\\_movimientos.htm](http://www.uned.es/eyemovements-lab/links/tipos_movimientos.htm) [Consultado: abril 2012]

descentralización: el espectador no es capaz de apenas reparar en los brillos que poseen las perlas de la tercera franja, cuando su atención lo lleva a intentar descifrar que se esconde en la primera o a volver de nuevo hacia abajo para completar mentalmente el rostro parcialmente oculto<sup>133</sup>.

### **“Overflow” de imágenes**

Sin entrar en el manido tema de la abundancia de imágenes y la sobresaturación de estímulos, que a estas alturas resulta ya casi una obviedad<sup>134</sup>, sí que hemos de considerar lo que Frederic Jameson ya apuntó acerca del sujeto posmoderno, el cual según él, posee una experiencia vital fragmentada<sup>135</sup>, y como precisamente la “*automatización de las partes*”, de lo fragmentario, se ha convertido en una característica fundamental de lo moderno<sup>136</sup>.

Veamos otro ejemplo, si cabe aún más barroco. Joan Fontcuberta trabajó desde 2005 en una serie de composiciones que llevan la estética de lo fragmentario a sus límites. Si observamos con atención la figura siete,

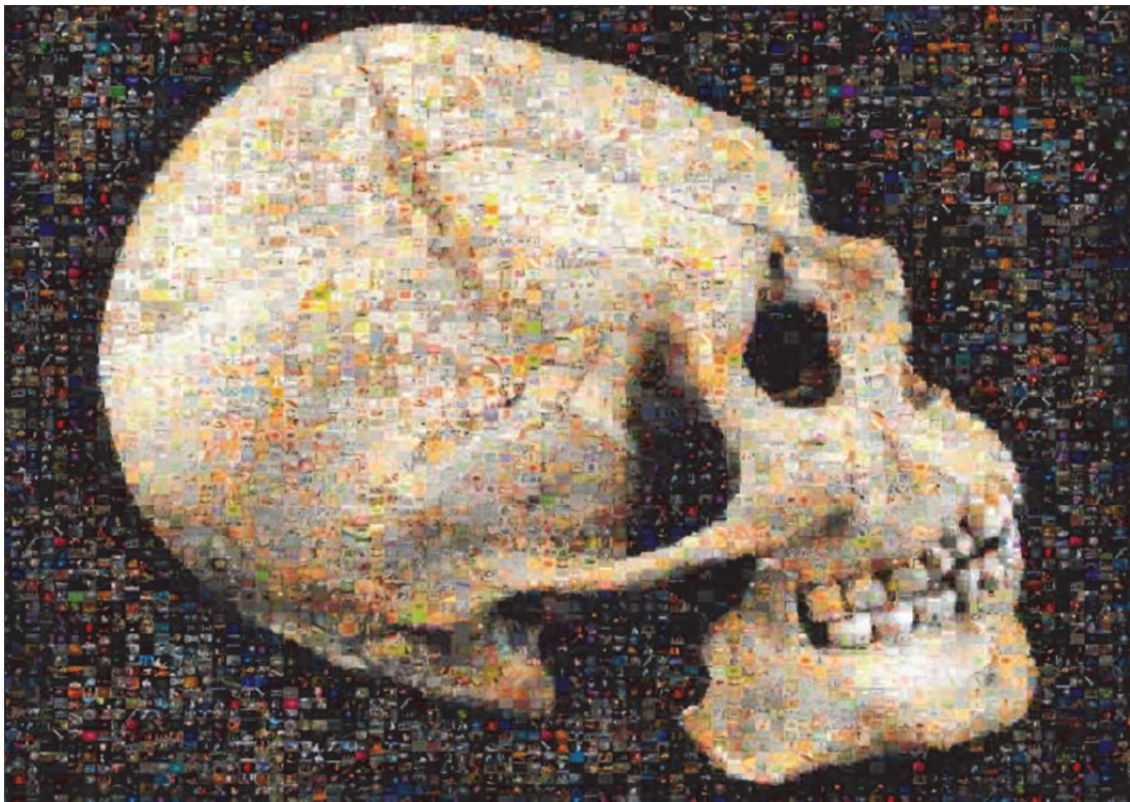
---

<sup>133</sup> Sobre ocultamiento y apariencia como condiciones de la realidad –en relación a Las Meninas de Velázquez- ver : Foucault, Michel “*Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*”. Siglo veintiuno editores. Buenos Aires. 1968.

<sup>134</sup> El término anglosajón “*overflow*” puede traducirse como “*desbordamiento*” y suele emplearse en programación informática para indicar que hay un exceso de datos en una parte de la memoria en la que no debería haberlo.

<sup>135</sup> Ver: Jameson, Frederic “*Ensayos sobre el posmodernismo*” Imago Mundi. Buenos Aires. 1991

<sup>136</sup> (Jameson, El giro cultural 2002). Op.Cit. P.197



**Fig. 58. Joan Fontcuberta “Origen”. Tiraje cromogénico .2006.**

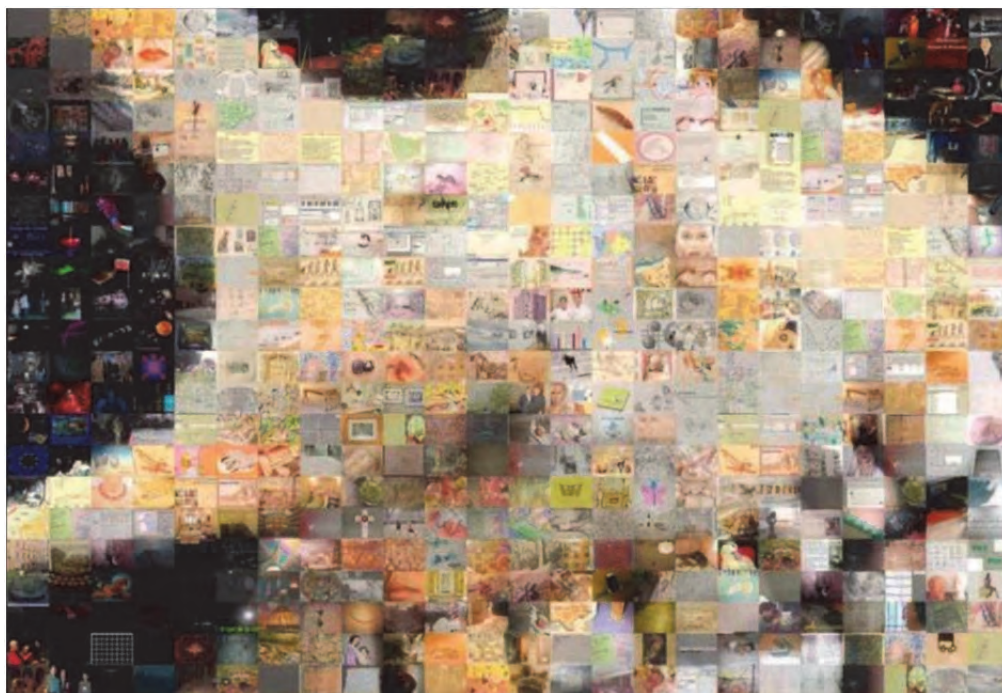
podemos observar, casi perfectamente, una imagen de un cráneo con cierto “ruido visual”. Este ruido, que podría a cierta distancia confundirse con los efectos de una inadecuada compresión o tratamiento digital, se produce sin embargo, por la propia naturaleza de la imagen, que se compone a su vez de cientos de pequeñas imágenes alusivas al motivo de la primera.

En la serie “Googlegramas” de la que forma parte “Origen”, Fontcuberta utiliza un programa de software libre que permite recomponer una imagen dada por medio de un número indeterminado de imágenes “celdilla”. El usuario de este software, proporciona una o varias palabras clave, de las que se sirve el programa para mediante el buscador Google, encontrar numerosas imágenes asociadas a esos términos en cuestión; el programa las clasifica y ordena en relación a su luminosidad y tono para organizarlas en el espacio en base a estos datos. De este modo, el software recrea una imagen compuesta a su vez



por imágenes, lo que produce una doble función: por una parte los elementos mínimos de significado o constituyentes esenciales de la imagen resultante, pueden decodificarse efectuando una lectura tangencial, considerándose por separado proporcionándonos una información concreta. Por otra, y observados desde una cierta distancia, estos elementos pierden su entidad individual y su carga simbólica, para funcionar meramente como signos plásticos, como partes constituyentes de una imagen a la que pertenecen supeditados, en parte por nuestra diferente relación para con las propias imágenes:

*“Antes las imágenes eran objetos culturales de prestigio. Vermeer pintó 35 cuadros. En toda una vida su producción fue de 35 imágenes. Hoy salimos a la calle y regresamos con miles. ¿Tiene el mismo valor la imagen a la que uno ha dedicado toda su carrera que las que hacemos disparando a diestro y siniestro? Claro que no. La relación con la imagen es distinta.”<sup>137</sup>*



**Fig. 59. Joan Fontcuberta. “Origen” (Detalle). Tiraje cromogénico. 2006.**

---

<sup>137</sup> Joan Fontcuberta entrevistado por Javier Díaz-Guardiola. ABC Cultural. 23 de febrero de 2013. P.18.

Aún más interesante resulta si cabe, para resaltar el concepto de fragmento de estos trabajos, el proyecto que Fontcuberta presentó en el pueblo riojano de Sajazarra<sup>138</sup>. Para esta ocasión, se sirvió de unas trece mil fotografías –aunque fueron solamente empleadas unas mil ochocientas- que le fueron entregadas por los propios habitantes del pueblo y que posteriormente fueron impresas en foto-cerámica, para mediante estas peculiares teselas que reproducen “...la vida en el pueblo a lo largo de los años, en un recorrido completo por la Guerra Civil y las vendimias, bodas y efemérides de sus gentes”<sup>139</sup>, construir la imagen de un objeto –en concreto una campana- que se ha convertido en símbolo para este lugar por su relación con una leyenda local. No solo por estas peculiaridades nos parece interesante el trabajo de Fontcuberta, sino por la propia definición que el mismo le atribuye: mosaico<sup>140</sup>

### **Asumir la sección desde el soporte**

Por último, nos gustaría subrayar cómo en uno de los géneros pictóricos con un mayor grado de compromiso o complejidad durante la historia del arte, se hace también uso de la sección de la imagen y sin embargo lo asumimos como algo absolutamente natural. Estamos hablando naturalmente del retrato.

---

<sup>138</sup> Ver: Huerta, Rocío “*Un laboratorio artístico llamado Sajazarra*” en El País [on- line] [http://cultura.elpais.com/cultura/2012/08/17/actualidad/1345232065\\_698590.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2012/08/17/actualidad/1345232065_698590.html) [Consultado: agosto 2012]

<sup>139</sup> Martín, Laura “*Joan Fontcuberta rescata a la reina mora de Sajazarra*”, en “El cultural.es” [en línea] [http://www.elcultural.es/noticias/ARTE/3599/Fontcuberta\\_rescata\\_a\\_la\\_reina\\_mora\\_de\\_Sajazarra](http://www.elcultural.es/noticias/ARTE/3599/Fontcuberta_rescata_a_la_reina_mora_de_Sajazarra) [Consultado: agosto 2012]

<sup>140</sup> Ibídem



Si bien hay numerosos ejemplos que entienden al retratado como todo y lo representan de pies a cabeza, lo que comúnmente denominamos como retrato, es simplemente una sección que representa una parte del torso de una figura y su elemento principal y protagonista en la composición: su rostro<sup>141</sup>.

El artista no muestra ningún reparo en presentar únicamente una porción de lo que usualmente vemos: corta el cuerpo y presenta su elemento más representativo como un equivalente que sustituye el total del modelo representado. Si aceptamos que es el rostro la parte más representativa del sujeto, podríamos preguntarnos acerca de la utilización de esta misma estrategia selectiva utilizada en numerosos retratos de perfil –que muestran una parte del rostro y ocultan a su vez otra- y de su pertinencia, a la vez que interrogarnos sobre los convencionalismos de nuestro sistema de representación, así como acerca de su efectividad y relación con la “realidad”.

Germán Gómez es un artista que precisamente entendemos pudo plantearse algunas de estas cuestiones en su series “*Compuestos*” (2004-2009) o “*Del susurro al grito*” (2004-2011)” a la que pertenece la imagen superior (Fig. 60). El artista en estas series quiere hacer tan presente la importancia del fragmento, que este, lejos de simularse se entiende y elabora desde el propio soporte de la obra, dando lugar a una serie de collages fotográficos que traen a la memoria el trabajo del Doctor Frankenstein, collage humano por excelencia, tal y como apuntó Abel H. Pozuelo<sup>142</sup> al dejar a la vista,

---

<sup>141</sup> De hecho parece haber una relativa progresión desde la representación de la cabeza hasta la inclusión de la figura entera, en lo que denomina Omar Calabrese como “*maneras de acentuar la importancia de un cuerpo que realiza una acción*”. Umberto Eco y Omar Calabrese “*El tiempo en pintura*” Mondadori.Milan.1987. P31.



**Fig. 60. German Gómez. “Nacho” Serie “Del susurro al grito”. 2011.**

no solo los fragmentos, sino los mecanismos de unión entre ellos, tales como puntos de sutura, remaches, etc. (destaquemos que en la mayoría de los ejemplos que estamos viendo durante el trabajo, el fragmento se construye de un modo virtual o ilusorio, esto es, desde lo representado con la materia pictórica y sus límites, si bien Gómez plantea aquí la idea de fragmento desde su dimensión material). Por otra parte, resulta ineludible también la relación de estas piezas con el famoso retrato de Helena de Troya por parte de Zeuxis, compuesto a partir de los rasgos diferentes –fragmentos al fin y al cabo- de cinco vírgenes, así como las recomendaciones de Leonardo y Alberti sobre la recreación de una belleza compuesta que se aleja de los modelos naturales<sup>143</sup>. El procedimiento empleado por tanto, se encuentra ya en los orígenes del arte, si bien en esta ocasión la búsqueda del artista está alejada de encontrar un

---

<sup>142</sup> H. Pozuelo, Abel “*El juicio según Germán Gómez. Condenados*” en *El Cultural* 29-5-2008 [online] <http://www.elcultural.es/revista/arte/El-juicio-segun-German-Gomez/23277> [Consultado: octubre 2010]

<sup>143</sup> (Panofsky 1978) Op. Cit. P.122.

ideal de belleza para problematizar cuestiones más relacionadas con la realidad, como la identidad, la personalidad, etc.

De este modo Germán Gómez construye concentraciones de historias que por su nexo físico se anulan recíprocamente; mediante fragmentos de fotografías pertenecientes a distintas personas, el artista va componiendo una imagen enigmática, con un sentido del volumen y un aplomo visual que acerca sus planteamientos hacia lo escultórico<sup>144</sup> rememorándonos las piezas de Isidro Blasco, a las que nos referimos con anterioridad (Fig. 31) pues, de igual modo el universo del artista madrileño se apoya en la construcción mediante fragmentos fotográficos, si bien, en este último el carácter escultórico es aún más notorio llegando las piezas a considerarse como pequeñas arquitecturas.

Construyendo también sus piezas en torno a la materialidad del soporte, aunque trabajando más con el ámbito de lo pictórico - desde lo “*extrapictórico*”<sup>145</sup>-, trabaja el artista leonés Daniel Verbis (Fig. 61). Continuando y relacionando de algún modo los trabajos de Tom Wesselman (del que hablaremos más adelante) y Luis Gordillo, con su particular forma de entender el universo pictórico –no solo desde el punto de vista estético, sino desde la aplicación de distintos materiales a la superficie pictórica-, trabaja también el artista leonés. Para ello, emplea diversos materiales: “...*hilos de colores, lonetas, plastilinas o bastidores que se retuercen dotan de tridimensionalidad a su obra y traducen la pintura en un acontecimiento plástico que tiene en cuenta*

---

<sup>144</sup> “Es a partir de la serie *Compuestos* de hace cuatro años, cuando el gijonés afincado en Madrid da con algo que sobrepasa los límites del estilo propio, de la firma: la combinación de fragmentos de fotografías pertenecientes a cuerpos de personas distintas, pedazos de piel fotográfica con presencia casi escultórica que, cosidos a máquina, dan lugar a nuevos cuerpos y/o efigies, no tanto fruto del capricho como de la búsqueda del artista en esa identidad creada e inexistente.” *Ibíd*em

<sup>145</sup> (Doctor Roncero 2013). Op.Cit. P.385.

*el espacio y el tiempo de recepción del espectador.*<sup>146</sup>. Para verbis el soporte es fundamental. Al ser preguntado por Bea Espejo en relación a como juega con las fronteras entre lo escultórico y lo pictórico, aseguró:

*“A la hora de trabajar, intento situarme en un lugar donde el pensamiento esté sujeto a unas condiciones de producción híbridas (rationales y animales, físicas y psíquicas), unas condiciones que son las del propio cuerpo desplazado y que puede materializarse como pintura o como objeto tridimensional. Así pues las cosas fluyen con naturalidad hacia lo tridimensional. Diría que tengo que hacer un esfuerzo conceptual mayor a lo hora de pintar.”*<sup>147</sup>



**Fig. 61. Daniel Verbis. “Pon los brazos en cruz y verás la puerta de la luz”. 2010.**

---

<sup>146</sup> Ibídem

<sup>147</sup> Espejo, Bea “Daniel Verbis. En el arte prefiero el aspecto sexual al desafecto conceptual” en El Cultural [online] <http://www.elcultural.es/noticias/buenos-dias/Daniel-Verbis/6397> [Consultado: junio 2014]

El cuerpo desplazado y la hibridación se plantean en estos trabajos como elementos constructores del sujeto tal y como hoy lo entendemos<sup>148</sup>. Si añadimos la fragmentación, tenemos los signos por excelencia de lo cotidiano, de lo que nos rodea, tal y como también lo entiende Verbis:

*“Como cualquier otro artista, no hago otra cosa que levantar acta del descuartizamiento contemporáneo. Este parece ser el abecé del artista profesional. Lo que intento es ligar fragmentos inconexos de la realidad y ver si el monstruo puede entreverse, hablar, sentir, soñar...”*<sup>149</sup>

La misma afirmación del pintor nos trae a la memoria de nuevo al Doctor Frankenstein, al construir un todo en base a fragmentos que el artista pretende tengan vida propia, propia entidad, gracias también a una realidad descuartizada en la que lo fragmentario se ha normalizado.

---

<sup>148</sup> Sobre este respecto consúltese el capítulo 5.4 Borrosidad como memoria e indeterminación, pues encontramos interesantes nexos con lo expuesto en él sobre la condición del sujeto contemporáneo.

<sup>149</sup> Opus Cit. (Espejo 2014)

#### 4.4. EL FRAGMENTO COMO NARRACIÓN

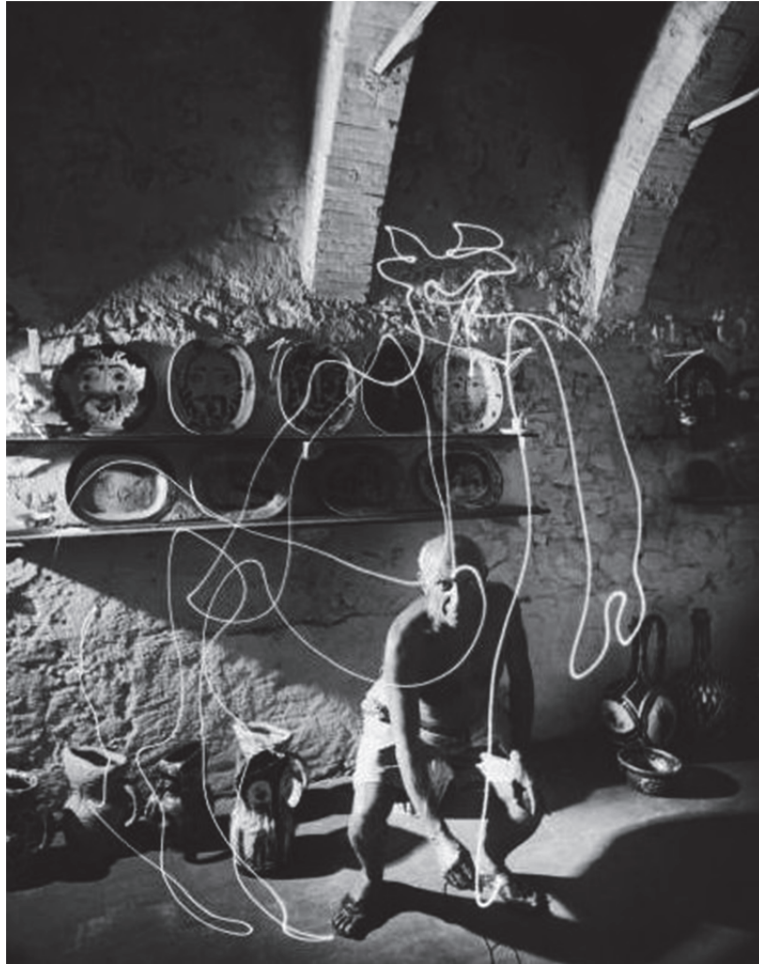


Fig. 62. Pablo Picasso. Dibujo con luz. 1949.

#### Tiempo y pintura

Simón Marchán observó que el conjunto de un número de fotografías nos remite al cine, mediante la puesta en escena de “*determinadas articulaciones espaciales de encuadres, montajes y secuencias*”; las relaciones a nivel visual entre los distintos encuadres se entienden como secciones del espacio

relacionadas con las normas de la “*narratividad fílmica*”, algo que, también sucede con conjuntos de pinturas<sup>150</sup>.

El tiempo es algo implícito en el propio acto de pintar y esto es algo tan evidente que puede descubrirse prestando atención a los instantes que transcurren mientras trazamos una línea sobre un papel: el movimiento –que no su sugerencia- necesita de espacio y a su vez, de tiempo para poder llevarse a cabo. En este punto podríamos establecer una relación entre movernos en el espacio y movernos en el lienzo, ya que si el acto básico de lo que entendemos por pintar –en su modo más ortodoxo- se reduce a dejar un rastro visible sobre una superficie, moverse a través de un lugar – caminar o correr- no deja de ser trazar una línea (invisible) en el espacio<sup>151</sup>.

Picasso fue quizá el único artista o al menos desde luego el primero, que dibujó sin necesidad de dejar esa huella en la superficie, relacionando de ese modo más su práctica con el movimiento y con la acción (Fig. 62 ). Sin entrar a valorar en profundidad estas consideraciones específicas elementales del acto pictórico en sí mismo con relación al tiempo, veamos como el factor temporal puede sugerirse por medio de lo representado únicamente disponiendo una serie de imágenes con cierta correspondencia visual, tal y como nos apuntaba en relación a una serie de fotografías Simón Marchán, en la cita anterior.

---

<sup>150</sup> “*La composición de varias fotografías deriva hacia el espacio cinematográfico. De un modo similar al cómic, se advierte la influencia de articulaciones espaciales de encuadres, montajes y secuencias. Las consideraciones sintagmáticas o relaciones entre los diferentes encuadres se traducen en divisiones del espacio próximas a las normas de la narrativa fílmica.*” Marchán Fiz, Simón “*Del arte objetual al arte de concepto*”. Akal. Madrid. 2012. P.47.

<sup>151</sup> “*Cuando se corre se crea un hilo y si uno se para, el hilo se rompe. Correr es trazar la línea. Esta línea no existe. Sólo existe cuando se corre*» Sidi Mohamed Barkat en palabras de Castro Flórez, Fernando “*Dreams that money can buy Correrías del fetichismo: de la rareza al aburrimiento*” Revista de Occidente nº 357, Febrero 2011. P.25





**Fig. 63. Enrique Marty “Maladolescenza” Acuarela sobre papel. 2008.**

La obra “*Maladolescenza*”, (Fig. 63) -un trabajo sobre papel de Enrique Marty- puede servirnos como un ejemplo perfecto de lo que queremos exponer. La pieza se compone de nueve papeles de 20 x 19 cm. que funcionan como conjunto. En ellos podemos observar como la figuras y entornos se repiten en actitudes diferentes. Parece claro que cada una de estas obras podría, en principio, representar instantes diferentes de un mismo contexto, de lo que deducimos fácilmente que se nos intenta narrar una determinada situación, y que este conjunto de imágenes tiene, por tanto, una intención narrativa. Como apuntaba Simón Marchán si un conjunto de fotografías relacionadas remite a lo cinematográfico o al comic, en este caso sucede exactamente lo mismo. El pintor nos está, efectivamente, “*contando una película*”.

Efectivamente, el trabajo de Marty no solo tiene esta intención por su propia configuración formal, sino más bien porque esta, como podríamos adivinar si conociéramos el film por el título de la pieza, alude directamente a una escena de cine, el medio artístico narrativo por excelencia. Como podría adivinarse, el artista en esta ocasión, ha extraído del film italiano “*Maladolescenza*” (1977) de Pier Giuseppe Murgia una serie de frames - fragmentos de escena o fotogramas<sup>152</sup>- que deben leerse en conjunto. El resultado es un producto que trae a la memoria los ‘*storyboard*’, los comics o las fotonovelas, que guardaban una relación importante con estos últimos –y también con el cine- ya que no eran, al fin y al cabo, sino narraciones configuradas a base de fotografías en lugar de dibujos, pero que empleaban igual que aquellos, viñetas y bocadillos.

Una vez más, pese a que podamos efectuar una lectura tangencial de una sola de estas imágenes, el “*significante de connotación*”, que diría Barthes<sup>153</sup>, se encuentra precisamente en el conjunto de todas ellas, justamente por aludir a una secuencia de un film. Podemos identificar además que el conjunto entero pertenece a una misma narración, gracias a los

---

<sup>152</sup> Un fotograma es: “Cada una de las fotografías individuales de una película cinematográfica. En cada fotograma se forma una imagen latente cuando una película virgen se detiene momentáneamente ante la abertura de la cámara para su exposición. Cada fotograma, tras ser revelado y positivado, será la fotografía de un solo instante de una acción continua. Cuando se proyectan los fotogramas sobre la pantalla, uno tras otro (a 16 o más fotogramas por segundo en el caso de la película muda y a 24 en el de la película sonora), se crea la ilusión de movimiento gracias a la persistencia retiniana del espectador...” Konisberg, Ira “*Diccionario técnico Akal de Cine*”. Akal. Madrid. 2004. P.235

<sup>153</sup> “Como es natural, una serie de varias fotos puede constituirse en secuencia (éste es el caso de las revistas ilustradas); el *significante de connotación* no se encuentra en el nivel de ninguno de los fragmentos de la secuencia, sino en el de su encadenamiento (que los lingüistas llaman *suprasegmental*).” Barthes, Roland. “*Lo obvio y lo obtuso*”. Paidós. Barcelona. 2002 P.21.

elementos referenciales identificables, esto es, elementos que se repiten. Entendemos entonces que el hecho de presentar diferentes escenas con el recurso de *“la repetición y la variación de las actitudes”*<sup>154</sup> sería un modo sencillo y eficaz, de considerar la dimensión temporal en la pintura, -siempre y cuando, aceptemos definir el tiempo como una sucesión de instantes<sup>155</sup>- y subrayar a su vez, su carácter narrativo.

### **Narratividad y pintura**

Si bien pudiera parecer que toda la pintura en la que esté presente esta condición tuviera su razón de ser a partir de su relación con el fenómeno cinematográfico -o al menos tomara este como referencia formal- debe subrayarse que esto no es así en absoluto. El aspecto narrativo en el lenguaje pictórico asociado a conjuntos de escenas de imágenes, tiene su origen en la antigüedad, pues ha sido empleado de alguna u otra forma por la mayoría de las civilizaciones y está especialmente presente en la cultura occidental, a partir de la difusión del cristianismo.

Sin ir más lejos, podríamos considerar las miniaturas con las que se ilustraban los códices medievales como pequeñas historias que hablaban acerca del autor o de los hechos narrados y a su vez, partes integrantes – fragmentos- de la obra que ilustraban. Pensemos también en los retablos que narraban pasajes bíblicos y que fueron concebidos específicamente como herramienta comunicativa-, con la intención de narrar visualmente una historia que no podía ser captada por otro tipo de lenguaje más complejo o abstracto y

---

<sup>154</sup> Ibídem

<sup>155</sup> *“El tiempo, como el espacio, es un continuum. Igual que el espacio esta formado por puntos, el tiempo está formado por instantes...” “...lo que le da forma al tiempo es la manera cómo se agrupan y se estructuran los instantes entre sí.”* Lachiéze-Rey, Marc *“Del tiempo y de su flecha”* en VVAA. *“Arte y Tiempo”*. CCCB.Barcelona.2000.P.218.(Catálogo de exposición)

menos común en aquel momento, como puede ser la escritura. A este respecto por ejemplo, nos gustaría destacar las “Historias Franciscanas” (1297-1299) de Giotto, en las que mediante veintiocho episodios –resueltos en frescos- se relata la vida del santo. En ellos, en palabras de Eco y Calabrese, “*la pintura imita con medios propios el proceder de la escritura*”<sup>156</sup> permitiendo seguir el hilo de la historia incluso al observador menos preparado.

Más tarde, a partir del XVIII, debe destacarse la obra del pintor y grabador británico William Hogarth y su concepto de “*Comic History Painting*”<sup>157</sup>. En sus trabajos en serie compuestas hasta de ocho elementos, relataba escenas con carácter moralizante. Desde un punto de vista más contemporáneo y como legado quizá de aquellos trabajos de Hogarth, resulta ineludible la influencia de las historietas ilustradas o comics, que comenzarían a popularizarse a principios del siglo pasado<sup>158</sup>.



Fig. 64. Winsor McCay “Little Nemo in Slumberland” 1908

<sup>156</sup> (O. y. Calabrese 1987). Op. Cit. P.46

<sup>157</sup> (Calvo Serraller 2001) Op. Cit. P.34.

<sup>158</sup> Como hemos dicho, lo que podría calificarse como “*Historia del comic*” se remonta mucho más atrás en el tiempo. Para hacerse una sucinta aunque bien fundamentada idea de la configuración del fenómeno, conviene consultar el dossier online creado por la revista de las bibliotecas de Villareal: <http://bibliotecavillareal.wordpress.com/tesoros-digitales-2/>. Sobre el comic, sus recursos plásticos y su discurso, consúltense: Gasca, Luis y Gubern Roman “*El discurso del comic*”. Cátedra. Madrid. 1988.

Lo que si resulta evidente es que el fenómeno cinematográfico influyó decisivamente sobre la pintura, cambiando el mundo y a su vez, el modo en que era visto este por los artistas. La ilusión de movimiento en la imagen, gracias al descubrimiento de la fotografía “instantánea” y los célebres trabajos de Eadweard Muybridge<sup>159</sup>, “*Animal Locomotion*”, financiados por la Universidad de Pensilvania, resultarían determinantes en este sentido. Con ellos, “*por primera vez en la historia humana diversos puntos de vista registraban simultáneamente un mismo asunto, congelando las fases de sus movimientos*”<sup>160</sup>: Muybridge estaba, sin saberlo, iniciando no solo lo que podemos calificar de prehistoria del cine, sino como de algún modo sugiere Juan Antonio Ramírez, el inicio de una “*evocación total del movimiento real en un espacio tridimensional*”<sup>161</sup> y por tanto de una primitiva historia de la representación en 3d – en cuanto a su proximidad fenomenológica o referencial- sobre un espacio bidimensional.

---

<sup>159</sup> En relación a la figura de Muybridge y los trabajos aquí citados véase: VVAA. “*Eadweard Muybridge; The Stanford Years, 1872-1882*” Stanford University. Department of Art. Los Ángeles.1973

<sup>160</sup> “*Eran cortes espacio-temporales que podían entenderse como una especie de equivalentes fotográficos (detención temporal) de las vistas científicas en planta, alzado y perfil (disección espacial) empleadas por los arquitectos y los ingenieros. La preocupación existencial que revelaba semejante interés por el movimiento se enfriaba conceptualmente al cortarlo en aquellas tajadas fotográficas de carácter <analítico>*”. (Ramírez 2009) Op. Cit. P.19

<sup>161</sup> “*Ya hemos mencionado en el capítulo anterior las implicaciones que tuvo el hecho de que cada instante fuera captado con varias cámaras a la vez (normalmente tres), con vistas traseras, semifrontales y laterales del mismo ente en movimiento. No hay duda de que eso permitía una especie de reconstrucción holográfica de los modelos, es decir, una evocación total del movimiento real en un espacio tridimensional*”. Ibídem P.48.





Fig. 65. Eadweard Muybridge. “Caballo en movimiento”. 1878.

### ***Nuevas imágenes***

Por otra parte, y volviendo al plano de lo pictórico, hasta entonces resultaba muy complejo hacerse una idea de determinados fenómenos que sucedían a una elevada velocidad, y para su habitual representación se recurría a ciertos clichés artísticos. Son célebres las erróneas poses que adoptaban los caballos protagonistas de numerosos cuadros, con anterioridad a que pudiéramos detenernos con exactitud en cada fragmento del movimiento, en cada instante específico de la acción. Al contemplar estas imágenes, el “nuevo” espectador sentiría una suerte de extrañamiento, similar al que nos produce todavía hoy, observar imágenes obtenidas de una grabación hiperlenta de determinados fenómenos<sup>162</sup>. Este hecho se debe a que no podemos

---

<sup>162</sup> “Como se ha estudiado hasta la saciedad, la fotografía hizo ver al ojo cosas que jamás antes habían sido observadas, haciéndolo consciente de la presencia de una serie de ‘lapsus’ de la visión que Walter Benjamin caracterizaría como ‘inconsciente óptico’. De esto derivó la toma de conciencia de una suerte de ‘obsolescencia’ de la visión, al menos en tanto

comprender como la materia es capaz de adoptar determinadas formas, que por la propia velocidad del fenómeno nos pasan inadvertidas, impidiendo obviamente que nos resulten familiares<sup>163</sup>.

Nuestra desafección o incredulidad por la “veracidad” de la imagen resultante se incrementa si esta es presentada individualmente, encerrada de algún modo sobre sí misma<sup>164</sup>, no pudiendo como espectadores, establecer una relación lógica que nos de pistas sobre su origen; resulta curioso comprobar como volveríamos a necesitar del conjunto de imágenes o de su función narrativa, esta vez como “prueba documental”. Es obvio el partido que puede sacarle a estos fenómenos un artista que trabaje con la imagen y lo interesante de las implicaciones que estas circunstancias poseen respecto a hecho de ver, percibir y representar artísticamente.

Es importante destacar que los experimentos de Muybridge y su posterior desarrollo cinematográfico, no hubieran sido posibles sin el descubrimiento de la teoría de la persistencia de la visión, enunciada en torno a

---

*que instrumento de conocimiento. La fotografía mostraba a las claras que había cosas a las que el ojo no tenía acceso*”. Opus Cit. (Hernández Navarro 2006) P.98

<sup>163</sup> “Sin embargo, en realidad la corrección de los esquemas y la invención de los medios puede orientarse en cada momento en dos direcciones opuestas: o bien representar las cosas de forma que las desventajas de la reproducción ‘fiel’ queden compensadas u ocultas cada vez mejor (la inmovilidad de la imagen, la visión molecular, la escala reducida de la intensidad luminosa) -y tenemos la tradición académica de siempre que desemboca en Hildebrand-, o bien reproducir las cosas ‘ como parecen’, con riesgo de sorprender al espectador novel, en espera de que su educación futura ponga las cosas en su sitio -tenemos a Turner defendido por Ruskin o el Impresionismo”. Klein, Robert “La forma y lo inteligible. Escritos sobre el renacimiento y el arte moderno”. Taurus. Madrid. 1980. P.365.

<sup>164</sup> La imagen en este caso se nos ofrecería como “frame” (fotograma) o fragmento, como elemento “separado del mundo y cerrado sobre sí”. (Aumont 2001) Op.Cit. P.135.



1830 por Joseph Plateau<sup>165</sup>. Estos y otros avances enfocados en la fisiología de la percepción, en el color, -como los que Goethe había venido desarrollando- y en el ojo, darían pie al nacimiento de diversos instrumentos que compartirían inquietudes y funcionamientos, como el Zootropo de William George Horner, el Fenaquistiscopio del mismo Plateau –que no hubiera sido posible sin el estudio de las post-imágenes-, o el fúsil fotográfico de Étienne-Jules Marey –inspirado en el revolver astronómico de Janssen<sup>166</sup>- aparatos diferenciados en cuanto a apariencia pero basados en principios muy similares: la mayoría de ellos trataban de algún modo de emular la sensación de movimiento.

La importancia de estos experimentos para el desarrollo de los “media” –entendidos estos como cine, televisión y fotografía- es innegable, así como también lo es, el papel que pueden ejercer en el desarrollo social, emocional e intelectual de las sociedades<sup>167</sup>; conviene recordar a este respecto la teoría de Crary que sugiere que el cambio profundo en la sociedad que permiten estos aparatos viene dado por una “normalización” del espectador:

---

<sup>165</sup> Según (González Flores 2005). Op. Cit. P.83

<sup>166</sup> “A poco que la fotografía había progresado lo bastante para producir instantáneas, los sabios se propusieron emplearla con objeto de fijar escenas fugitivas, que luego pudieran ser objeto de estudio y meditación; así es como en 1874 Janssen se sirvió de su revólver fotográfico para la observación del paso de Venus por el disco del sol”. “La novedad del día en México. El cinematógrafo Lumière”. El Mundo. 23 de agosto de 1896. P118-119. Citado en De los Reyes, Aurelio “Los futuristas y el cine”. Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas. UNAM. Vol XVI, num. 64. P.101. (Se ha omitido el autor de la fuente original en el artículo citado).

<sup>167</sup> Thompson, John B. “Los media y la modernidad. Una teoría social de los medios de comunicación”. Paidós. Barcelona. 1998.



Fig. 66. Marcel Duchamp. *"Nude descending a staircase"*. 1912.

*"Estos aparatos son el resultado de una compleja reconstrucción del individuo, en tanto observador, en algo calculable y regulable, y de la visión humana en algo mensurable y, por tanto, intercambiable. La estandarización de la imagería visual durante el siglo XIX debe entenderse, entonces, no sólo en*

*el contexto de las nuevas formas de reproducción mecanizada, sino también en relación a un proceso más amplio de normalización y sujeción del observador. Si se produce una revolución en la naturaleza y función del signo en el siglo XIX, ésta no acontece de manera independiente a la reconstrucción del sujeto.*<sup>168</sup>

Es reseñable de igual modo la influencia de estas herramientas en el imaginario del terreno artístico. El propio Marcel Duchamp, reconoce en sus diálogos con Pierre Cabanne<sup>169</sup> haberse sentido fascinado por ejemplo, por los trabajos de Marey y sus cronofotografías, y haberse inspirado directamente en ellos, para su célebre “*Desnudo bajando una escalera*” realizado en 1912 (Fig. 66) . La impresión de aquellos trabajos debió ser tan grande, que muchos años después aceptaría ser retratado por el célebre fotógrafo Eliot Elisofon, mediante la técnica de exposiciones múltiples, homenajeando su famoso cuadro, pero sin duda también, los estudios del movimiento recogidos en las fotografías de Marey (Fig. 67).

---

<sup>168</sup> Crary Jonathan. “*Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*”. Cendeac, Murcia. 2008. P.36

<sup>169</sup> “ Yo había visto en la ilustración de un libro de Marey cómo indicaba a las personas que practican la esgrima, o los caballos al galope, con un sistema de punteado que delimitaba los movimientos diversos. De este modo explicaba la idea del paralelismo elemental. Ello tiene un aspecto muy presuntuoso como fórmula pero es divertido. Eso es lo que me dio la idea de la ejecución del ‘*Nu descendant un escalier*’. Utilicé un poco ese procedimiento en el esbozo pero, primordialmente, en el último estadio del cuadro. Ello debió ocurrir de un modo definitivo entre diciembre y enero de 1912. Al mismo tiempo conservaba en mí mucho del cubismo, al menos en la armonía de los colores. De cosas que había visto en Picasso y Braque. Pero intentaba aplicar una fórmula algo distinta.” Duchamp responde a la pregunta de Cabanne, sobre si la cronofotografía había inspirado su “*Desnudo bajando la escalera*”, en Cabanne, Pierre “*Conversaciones con Marcel Duchamp*”. Anagrama. Barcelona. 1972. P.26



**Fig. 67. Eliot Elisofon. "Duchamp descending a staircase". 1952.**

Tanto en las fotografías de Marey como en la de Elisofon puede advertirse que el recurso de la repetición, es capaz de emular la temporalidad o el movimiento a pesar de recurrir únicamente a una sola imagen; quizá como apuntaba Fontcuberta nos encontremos con la fotografía, ante la única y verdadera "máquina del tiempo"<sup>170</sup>.

De igual modo puede reconocerse el influjo de alguno de los artefactos antes mencionados o de esas primeras fotografías, en otro tipo de expresiones

---

<sup>170</sup> "La máquina del tiempo no era pues el artilugio infernal que nos transportaba de una época a otra tal como lo soñó H. G. Wells, ni tan siquiera el mecanismo misterioso del reloj, sino lisa y llanamente la cámara fotográfica. Una cámara, además, reducida a su quintaesencia: una cámara estenopeica, una simple caja de cartón opaco con un orificio practicado con la punta de una aguja en el centro de su cara frontal." Fontcuberta, Joan "El beso de Judas. Fotografía y verdad." Gustavo Gili. Barcelona.2002. P.100.

artísticas que han tenido el factor “tiempo” muy presentes, como el cubismo – cuyo caso concreto abordaremos más adelante- el futurismo, o el arte cinético. En este último caso cobrarán importantes papeles la luz, y el espectador que de algún modo empieza a dinamizarse aunque lo sea a través de los efectos perceptivos de la mirada– al igual que en la fotografía y el cine-. Estos datos también nos llevan a repensar la relación de aquellos experimentos con el Op Art, que basado igualmente en mecanismos dirigidos a nuestra percepción, llegaría unos años más tarde<sup>171</sup>. Una artista que de algún modo tendría estas circunstancias en mente a la hora de crear sus piezas es Kara Walker.



**Fig. 68. Kara Walker. “For the Beneficts of All the Races of Mankind”. 2002.**

---

<sup>171</sup> “Aunque ambos pueden producir sus efectos por medio de la ilusión, los artistas Op producen la impresión de “movimiento por medio de la ilusión”, mientras que los artistas cinéticos hacen justo lo contrario: “producen ilusión por medio del movimiento”. (Stangos 2000) P.218.

La artista estadounidense, se ocupa principalmente de denunciar el escaso tratamiento por parte del sistema educativo de su país, de la terrible situación de los esclavos en Estados Unidos entre los siglos XVII y XIX<sup>172</sup>. Para ello se sirve de un instrumento típicamente utilizado en el ambiente escolar como es el retroproyector, que emplea para narrar historias mediante la combinación de diferentes situaciones protagonizadas por siluetas –lo que por otra parte recuerda a la aparición del propio medio pictórico<sup>173</sup>–.

El resultado atmosférico de sus instalaciones junto al grupo de imágenes con aspecto ciertamente inquietante que las acompaña en ocasiones, –enfaticado por lo peculiar de estas siluetas empleadas- sumado a lo truculento de las historias que nos narra la artista, hacen que sus piezas sean realmente interesantes (

Fig. 68).

Otra artista que nos gustaría de igual modo destacar –comprometida también con la problemática racial y el contexto africano- es Cheri Samba, que asimismo trabaja con la narración desde la pintura; de hecho algunas sus pinturas tienen la intención de ser leídas de izquierda a derecha, tal y como se leería un comic, incorporando junto a las imágenes de igual modo, textos que ayudan comprender la historia y aportan información adicional (Fig. 69 ). Recordemos que, como indica Román Gubern, los comics, como tales, también recurren a textos auxiliares, más allá de los globos o bocadillos, como los “*cartuchos*”, “*textos de apoyo*” (textos narrativos o aclarativos en tercera persona) o las propias onomatopeyas<sup>174</sup>. El resultado de combinar ambos elementos, pintura y texto, es una imagen secuencial de un carácter peculiar,

---

<sup>172</sup> VVAA. “*Art Now Vol.2.*” Taschen. Colonia. 2005. P.524.

<sup>173</sup> (Baily 2001) Op. Cit. P.140



#### 4. Pintura fragmentada

que no pasa desapercibida y que desde luego, cuenta más detenidamente una historia de lo que pudiera hacerlo una sola imagen con texto –al estilo de los célebres Muntean y Rosenblum- o una secuencia de las mismas sin texto alguno.



Fig. 69. Cheri Samba. “Condamnation sans jugement”.

<sup>174</sup> Gubern, Román “La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea.” Gustavo Gili. Barcelona. 1987. P.223.



## El cine como collage

Sin duda el cine y la fotografía reflejaban inquietudes que residían en el caldo de cultivo intelectual de la época, y terminaron por conquistar al gran público. Representaban la modernidad, el dinamismo y por tanto el movimiento, tanto en sentido metafórico como formal. Podemos afirmar que, desde aquel momento en que se comprendió la potencialidad de la imagen y de su sucesión como perfecto emulador del movimiento, la cultura del fragmento nos ha desbordado –al igual que la cultura de la memoria, de la verdad y de la identidad, parafraseando a Fontcuberta<sup>175</sup>-, llegando a su máxima expresión con la televisión, los anuncios publicitarios<sup>176</sup> o internet adentrándonos en lo que José Luís Brea vino a denominar como “*postcinema*”<sup>177</sup>. Y hablamos aquí de fragmento porque entendemos que la pantalla de cine, aunque se haya considerado que remite por si misma al espectador más allá de su propio

---

<sup>175</sup> “La fotografía nace, con lo que a mí me gusta llamar ‘un pecado original’: unos atavismos que la conectan con los deseos de buscar verdad, de buscar memoria, de buscar identidad, de buscar fragmentación...” Fontcuberta, Joan entrevista con motivo de la exposición “La Colección Trepas. Vanguardias fotográficas: un caso de estudio”, organizada por el Centro de Cultura Contemporánea de la Universidad de Granada. Enero 2015 [online] <https://www.youtube.com/watch?v=tWwRQ3Rwat4#t=21> [Consultado: enero 2015]

<sup>176</sup> “El zapping, por fin, es otra manera de rebotar sobre la realidad y de eludirla, ya no desde el referente sino desde la recepción del mensaje y su posterior reelaboración al modo de la cita, del collage: el fragmento (la cita) se erige en programa y crea su propio referente, que no es sino la televisión misma.” Imbert, Gerard “El transformismo televisivo. Posttelevision e imaginarios sociales”. Cátedra. Madrid. 2008. P.106

<sup>177</sup> Brea, José Luis “Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia”. Acción Paralela #5. Revista [online] <http://www.accpar.org/numero5/imagen.htm> [Consultado junio 2013].

encuadre<sup>178</sup>, siempre tiene –no puede ser de otra forma– una naturaleza “selectiva” y por tanto, fragmentaria pues no deja de ser un “cuadro” en movimiento. En este sentido cabría recordar la proyección del “*primer beso*



Fig. 70. “The May Irvin-John C. Rice Kiss”. 1896.

*cinematográfico*” ( ) –un cortometraje de quince segundos en primer plano– que representaba la escena de un beso. Como nos indica Victor Zarza, una escena que había sido representada habitualmente en el teatro sin llamar la atención, causó un “*impacto inesperado*”, al presentarse en la pantalla aisladamente (sin argumento) y en primer plano (sin ninguna referencia espacial y a una escala

---

<sup>178</sup> Puyal Sanz, Alfonso. “*Los márgenes de la pantalla: efectos de vacío en la imagen televisiva.*” Segovia. Área Abierta 21. 2008.

mayor)<sup>179</sup>. El cine y la pantalla son por tanto desde sus inicios, selección, e incluso, podríamos considerarlo como uno de los artes fragmentarios por excelencia e intentar valorar a partir de esta circunstancia, su relación con las obras pictóricas que hacen hincapié en remarcar este tipo de estéticas:

*“Y así es como se codificó la idea, en la segunda década del siglo XX, de que un relato cinematográfico estaba realizado con la unión (el ‘montaje’, otra palabra mecánica) de muchos fragmentos de filmaciones reproduciendo otros tantos trozos de movimientos reales. De modo que si el collage (inventado por Picasso en 1912) era el resultado de la unión sobre un mismo soporte de varios fragmentos de espacio, el cine habría hecho lo mismo con pedazos de tiempo.”*

180

No es gratuita la comparación del cine con el collage, si nos viene a la mente por ejemplo el concepto de montaje en el que se ordenan una serie de planos –imágenes en el collage- con una intención expresiva. Podríamos eso sí, encontrar una diferencia a simple vista y es que mientras que en el collage, la recepción de las distintas imágenes es simultánea y es el espectador el que selecciona un determinado recorrido visual, en el cine este recorrido nos viene dado por la elección del director<sup>181</sup>. El mismo Buñuel ya se ocupó del

---

<sup>179</sup> Zarza, Víctor. *“Influencia y penetración de la imagen pornográfica en la iconografía plástica contemporánea”*. Tesis doctoral inédita. UCM . 1997. P.187.

<sup>180</sup> Ramírez, Juan Antonio *“El objeto y el aura (des)orden visual del arte moderno”*. Akal. Madrid. 2009. P.51.

<sup>181</sup> *“Consideremos ahora el fotomontaje en sus dos modalidades principales: la estática espacial, realizada sobre soporte plano, y la dinámica-temporal, propia del medio cinematográfico. La primera de ellas es prima hermana del cubismo sintético, y tuvo su gran eclosión a finales de los años diez, en el clima heroico del dadaísmo revolucionario berlinés. La palabra misma sugiere la idea de fabricación, ensamblaje de varias piezas autónomas(...)El montaje cinematográfico, por su parte, puso en funcionamiento los mismos mecanismos, trasladándolos desde el dominio espacial al temporal. Lo que llamamos ‘lenguaje*



**Fig. 71. Isidre Manils. “Moments ago”. 2003.**

“*Découpage*’ o segmentación cinegráfica” en un artículo publicado en Gaceta Literaria en 1928, como nos recuerda Antonio Monegal:

*“El Découpage, en su acepción literal de recortar, es justamente la primera fase en la elaboración del ‘collage’, que se completa al juntar las piezas, separadas de su contexto originario, en una agrupación que las dota de un valor significativo distinto. Al igual que en la conjunción de planos, cada*

---

*cinematográfico’ no es más que una sabia articulación de miradas diferentes...”* (Ramirez 2009) Opus Cit. P.27

*pieza del collage deriva su significado de la relación sintagmática con el resto de los elementos del conjunto. Desde este punto de vista, el procedimiento, recortar y pegar, se confunde con el del montaje de una película.”*<sup>182</sup>

Si observamos la obra de Isidre Manils “*Moments ago*” sobre estas líneas, o la que vimos anteriormente “*Mientras*” (Fig. 46) en ambas podemos observar como ya apuntamos, que lo que indica Monegal es una de las características más importantes en la elaboración de una imagen fragmentada compuesta a partir de segmentos significantes: esto es, la relación “*sintagmática*” –entre sí, de grupo- con el resto de los elementos del conjunto<sup>183</sup>. La pintura de Manils remite de un modo directo o indirecto a lo cinematográfico, y hay una serie de características que lo evidencian, como la abundancia de imágenes, su estética relacional, y el hecho de que podemos intuir que algunas de estas “*escenas*” han sido extraídas directamente de películas. No obstante el artista ha afirmado en numerosas ocasiones lo importante que ha sido en su vida el cine, pues ha convivido con él desde su infancia, llegando incluso a afirmar: “*le debo más a Hitchcock que a Picasso*”<sup>184</sup>; de ahí que la primera revisión retrospectiva sobre su obra llevara por título

---

<sup>182</sup> Monegal, Antonio “*Luis Buñuel de la literatura al cine: una poética del objeto*” Anthropos. Barcelona.1993. P.89.

<sup>183</sup> Podría establecerse aquí una analogía con la obra de Stan Douglas, que poseé características similares -pero esta vez en otro medio- como apuntó Brea: “*Como pequeño ejemplo que en el terreno de las prácticas artísticas contemporáneas bebe de esta influencia del postcinema podrían proponerse los conocidos monodramas de Stan Douglas, pequeñas piecitas de un minuto aproximadamente que construyen microficciones dramáticas elaboradas con el lenguaje incidental y plano, postcinematográfico, propio del discurso televisivo y publicitario.*” (J. L. Brea, Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia. “. Accion Paralela #5 s.f.) Op. Cit.

<sup>184</sup> Martínez Clará. Jesus. “*Documental: Isidre Manils*” en La Vanguardia. Suplemento de Cultura. Febrero 2011

“Cine Ateneo” con los dos subítulos para cada una de sus sedes “La visión” y “La secuencia”, indudablemente relacionados con lo que aquí estamos hablando<sup>185</sup>.

La relación del arte, con el cine y de este con el collage es compleja desde el punto de vista más técnico, pues para entenderlo como tal, deberíamos percibir diferentes películas al mismo tiempo -unas junto a otras- y no tanto componer una película en base a diferentes montajes. Otra problemática distinta se pone también en evidencia en la obra de Marcel Broodthaers, como señaló José Luis Brea:

*“1959. Marcel Broodthaers produce un film titulado “El canto de mi generación”. Se trata de un film-collage, realizado a partir de fragmentos documentales, algunos filmados directamente por el propio artista, otros recogidos de material ya existente. Aparentemente, no es sino un documento neutro y carente de toda pretensión de artisticidad específica. Se trata de registrar el tiempo, simplemente, de registrar una época, un momento congelado de experiencia colectiva. De memorizar, de alguna manera, el tiempo intersubjetivo, el tiempo compartido, el tiempo psicológico de una comunidad.”*<sup>186</sup>

Este trabajo reproduce en el cine una característica importante que ya habíamos advertido en los collages bidimensionales: la inclusión de elementos “ready made” o ya elaborados, con otros de elaboración propia para crear un todo. Asumir que el material fílmico es susceptible de ser transformado en

---

<sup>185</sup> VVAA “Isidre Manils. Cine Ateneo. La visió. La seqüencia” Museo d’art de Sabadell. Museo Abelló. Fundación Banco Sabadell. 2008.

<sup>186</sup> Brea, José Luis. “Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia”. Acción Paralela #5 [en línea]  
<http://www.accpa.org/numero5/imagen.htm> [Consultado marzo 2012]





**Fig. 72. Pipo Hernández. Exposición en Galería Fernando Pradilla. 2013**

pintura, es una práctica también habitual en el trabajo de muchos artistas a parte de Manils, entre los que nos gustaría destacar en primer lugar a Pipo Hernández. Este artista suele pintar directamente a partir de fotogramas de diversas películas<sup>187</sup>. Esto lo hace además con todas las consecuencias, incluyendo también la grafía de los subtítulos, que aparte de añadir interés

---

<sup>187</sup> “El artista retoma la fuente iconográfica que ha venido utilizando en sus últimas propuestas pictóricas: imágenes extraídas del entorno cinematográfico, de inteligible identificación por el espectador que reconoce las claves de una estética y singulariza dicho modo de narración audiovisual. A partir de aquí, Pipo Hernández establece una simbiosis entre los signos formales de la imagen pictórica y de la cinematográfica, que se inicia con la selección de un fotograma y prosigue con la alteración de un plano, con la recreación de un encuadre o con la manipulación del espacio o de la luz, para llegar finalmente a una percepción de tiempo detenido e imagen estática o congelada, que recorre toda la obra.” Nota de prensa de la exposición “Obras Recientes” de la Galería Fernando Pradilla. Septiembre 2013 [online] <http://galeriafernandopradilla.com/galeria/wp-content/uploads/2013/09/Nota-de-Prensa.-Pipo-Hern%C3%A1ndez.pdf> [Consultado: diciembre 2013]



plástico al conjunto<sup>188</sup> –pues en algunos casos ha incluido subtítulos con tipografía árabe, que por su singularidad ciertamente podrían evocar pinceladas - prestaban testimonio inequívoco del origen de la imagen. Hernández suele habitualmente trabajar con imágenes en blanco y negro, lo que también evidencia el origen de sus motivos, cuando estos no son reconocidos por el espectador.

En este último trabajo al que hacemos referencia mostrado en 2013, el pintor había omitido los subtítulos (Fig. 72). En esta ocasión son otro tipo de objetos los que invaden las imágenes y se superponen a su mensaje, objetos físicos como en el caso que vemos al fondo en el que la pared: las obras son ocupadas por “presas de agarre”, un material que sirve para que los escaladores puedan trepar sujetándose en él. De este modo, el “activador” visual que antes estaba representado por los subtítulos indicando al espectador que se encuentra ante una reproducción de otra reproducción o bien delante de “meramente” una imagen, se convierte ahora en un objeto físico que incluso incita a su “profanación” poniendo de manifiesto la actual problemática de la pintura y la imagen.

Otro artista interesado en la relación de lo cinematográfico y lo pictórico es Miguel Aguirre. Este artista, comenzó su trabajo en los años noventa con una estética que simulaba el cartel de cine, tal y como afirma Paco Barragán<sup>189</sup>.

---

<sup>188</sup> Román Gubern y Luis Gasca subrayan el interés de los idiomas exóticos para la cultura occidental y como este se refleja en los comics, cuyos autores por ejemplo han inventado en ocasiones tipografías para emular el misterio que estos signos desconocidos evocan en el espectador. Gasca, Luis y Gubern, Román *“El discurso del comic”* Cátedra. Madrid.1988. P.512.



**Fig. 73. Aguirre, Miguel “Vietnam, ca. 1968 (according to Coppola) – III” 2008.**

---

<sup>189</sup> "Conozco la obra de Miguel Aguirre -dice Barragán- desde finales de los 90 cuando realizaba composiciones cinematográficas que simulaban carteles de cine negro, donde amigos y conocidos sustituían a las estrellas de cine, facilitando así una lectura crítica de la realidad social y política peruanas. Era una de mis apuestas de "El arte que viene". Desde entonces Miguel Aguirre ha trabajado de manera coherente creando un corpus complejo cuyo leit-motiv es el análisis crítico de la imagen en la sociedad contemporánea y el cuestionamiento del papel de la pintura dentro de la misma". Barragán, Paco. "Miguel Aguirre: las imágenes requieren ser analizadas pictóricamente con distancia emocional" Entrevista al artista en el portal Arteinformado Noviembre 2011 [online]

[<http://www.arteinformato.com/magazine/n/miguel-aguirre-las-imagenes-requieren-ser-analizadas-pictoricamente-con-distancia-emocional-2621>] [Consultado: noviembre 2011]

Pero estos comienzos que ya sugerían un interés del artista por el medio, se reafirman con la serie “*Biopic*” y la serie “*Dramatización*”, en las que lo deja patente en los propios textos que para ellas redacta el artista de los que extraemos el siguiente fragmento:

*“La pintura contemporánea puede aproximarse, tanto formal como conceptualmente, al medio cinematográfico. Más aún, puede interpretarlo sin complejo alguno y teniendo como herramienta indispensable el conocimiento sobre los diversos géneros que tradicionalmente la han constituido. En el caso que nos interesa, el género del retrato es el más adecuado para ello. Parto de la certeza -cuestión que atañe también a la serie Dramatization- de que el cine ha sido y aún puede ser un medio de aprendizaje con cierta relevancia al acercarse a la historia y a determinados personajes. La contribución que las películas han aportado a nuestro imaginario histórico es innegable.”<sup>190</sup>*

Cuando el artista representa una escena de una película, no ocupa la totalidad del lienzo, está prestando atención –por omisión- al espacio en blanco que enmarca la escena elegida. Esta característica quedaba particularmente patente en la serie, planteando al espectador un doble distanciamiento en relación a la imagen: por una parte el que impone su origen cinematográfico desde su artificialidad en cuanto construcción simbólica y por otra en cuanto a representación de otra representación, evidenciando tal circunstancia con la omisión de estos espacios.

---

<sup>190</sup> Página web del artista [online] <http://miguelaguirre.com/es/obra/painting/biopic/texto/>  
[Consultado: diciembre 2014]



**Fig. 74. Gert Rappenecker. “From ‘Robocop’”. 2002.**

Queremos destacar por último a Gert Rappenecker (Fig. 74) que también se ocupan en su obra de lo cinematográfico dedicándole una serie llamada “Screen paintings” En ella sirviéndose también de una escena congelada de una película, (frame o still) el artista la pinta digitalmente mediante el uso de un ordenador. Este gesto, provoca sobre el espectador que reconoce la obra un proceso también- como hemos visto en Aguirre- de cierta distanciación. Karen Frei<sup>191</sup> afirmará acerca de las pinturas de Rappenecker que, su proceso basado en el propio medio, en el contenido y en la tecnología junto con la circunstancia de que sea una imagen congelada, causa una sensación de lejanía que solicita al espectador contener la respiración por un momento, cautivado y transportado a una nueva realidad.

---

<sup>191</sup> Frei, Karen. Página web del artista. [online]

[http://www.rappenecker.net/en/works/screenpaintings/screenpaintings\\_frei.html](http://www.rappenecker.net/en/works/screenpaintings/screenpaintings_frei.html) [Consultado: octubre 2014]

#### 4.5. REFERENTES: JAMES ROSENQUIST, DAVID SALLE Y CHUCK CLOSE

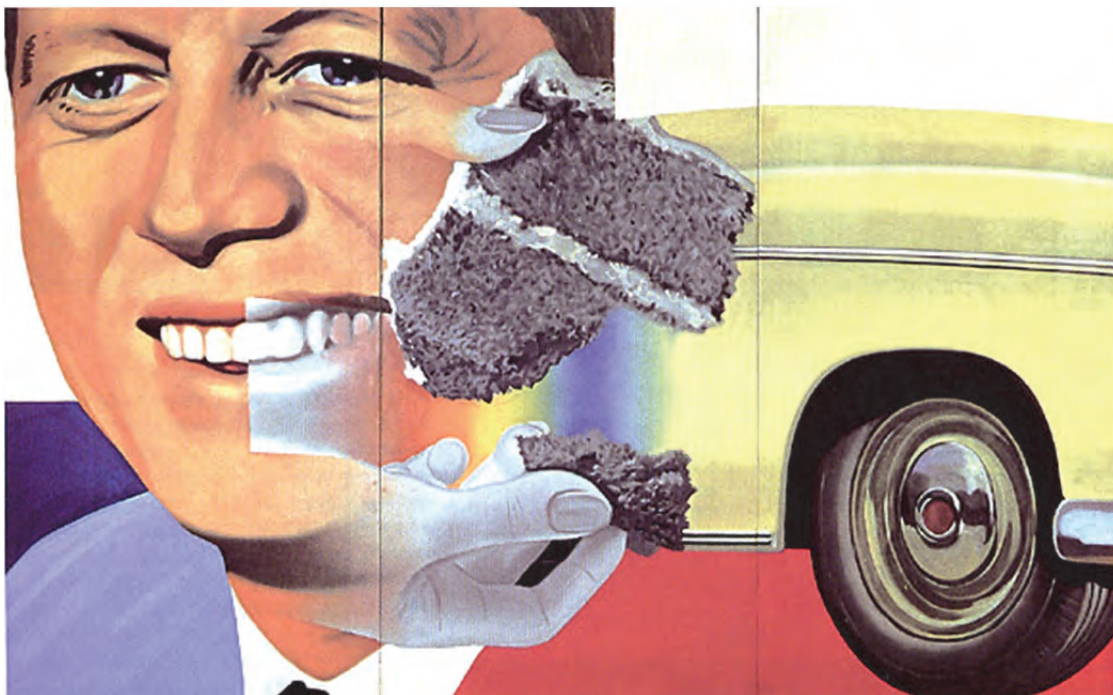


Fig. 75. James Rosenquist. "Presidente electo". 1961.

#### James Rosenquist. El fragmento como objeto

Baudrillard nos advertía de la lógica existente en el hecho de que un arte que no contradijera el mundo de los objetos -sino que analizara su sistema-, acabara por formar parte del sistema mismo, terminando así con *"una hipocresía y un ilogismo radical"*. En este sentido afirmaba como los artistas pop, eran capaces de conciliar *"el objeto de la pintura y la pintura objeto"*, por oposición a la pintura que venía practicándose con anterioridad -desde finales del XIX- *"cuya genialidad y trascendencia no le impedía ser objeto firmado y comercializado en función de la firma"*<sup>192</sup>.

Una figura ineludible dentro del arte pop y sin duda uno de los primeros artistas que supo poner en práctica algunas de las estrategias aquí descritas fue James Rosenquist, quizá en mayor medida que Robert Rauschenberg (que también utilizó estos recursos). Nacido en 1933 en Dakota del Norte, el pintor estadounidense, representa la inherente condición del arte pop como reflejo de una sociedad, en la que como señalaba Baudrillard<sup>193</sup> el gran protagonista es el objeto de consumo, que ha devenido por su propia singularidad en signo e icono— acentuando su relación con el medio pictórico<sup>194</sup>— para poder ser considerado como tal. Podríamos considerar que nuestra familiaridad con este tipo de sistema —un sistema de consumo en el que se opera con signos—, nos aproxima más a un tipo de relación más estética con nuestro entorno<sup>195</sup>.

---

<sup>192</sup> “¿Coherencia o paradoja? A través de su predilección por los objetos, a través de esta figuración indefinida de objetos «con marca» y de materias comestibles—como a través de su éxito comercial—, el arte pop es el primero en explorar su propia condición de arte objeto «firmado» y «consumido».” Baudrillard, Jean “La sociedad de consumo: sus mitos, sus estructuras.” Siglo XXI, Madrid, 2009. P.137

<sup>193</sup> Baudrillard, Jean “La sociedad de consumo: sus mitos, sus estructuras.” Siglo XXI, Madrid, 2009

<sup>194</sup> A lo largo de este mismo capítulo se ha insistido particularmente en la idea de pintura como manipulación de signos, tanto a nivel icónico como meramente plástico. (Carrere y Saborit 2000)

<sup>195</sup> “El consumo no es ni una práctica material, ni una fenomenología, de la “abundancia”, no se define ni por el alimento que se digiere, ni por la ropa que se viste, ni por el automóvil del que uno se vale, ni por la sustancia oral y visual de las imágenes y de los mensajes, sino por la organización de todo esto en sustancia signifiante; es la totalidad virtual de todos los objetos y mensajes constituidos desde ahora en un discurso más o menos coherente. En cuanto que tiene un sentido, el consumo es una actividad de manipulación sistemática de signos [...] para volverse objeto de consumo es preciso que el objeto se vuelva signo.” Jean Baudrillard “Le système des objets” P.224 en *Ibidem*.





Fig. 76. Robert Rauschenberg. Collage para "Presidente Electo". 1960.

El objeto de consumo como tal y en parte por su condición de producto artificial, remite en sí mismo a la idea de manufactura, de producción técnica y elaboración a partir de diferentes materias primas. Una elaboración a partir de fragmentos que podemos encontrar también en la obra de este artista, donde el dialogo entre las partes integrantes de una pintura, adquiere una especial relevancia. Así los trabajos de Rosenquist, especialmente los que emplean este recurso fragmentario –con recortes, como veremos extraídos de diversas fotografías- se nos presentan, como podría afirmar Baudrillard<sup>196</sup>, como un conjunto de "miradas" sobre fragmentos del mundo. Un conjunto de lecturas que puede ofrecer distintas interpretaciones en función del espectador que

---

<sup>196</sup> Baudrillard considera la fotografía como una mirada sobre un fragmento del mundo, insistiendo de algún modo en el carácter subjetivo del medio. Baudrillard, Jean *"El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas"*. Buenos Aires. Amorrortu. 2006. P.106.



dirija su atención hacia la obra y del bagaje cultural o vital que atesore, pero también una forma de entender el propio mundo, tal y como advirtió el propio artista:

*“En el collage hay un destello...o reflejo de la vida moderna. Por ejemplo, estas paseando por el centro de Manhattan y te fijas en la parte posterior de las piernas de una chica; entonces ves por el rabillo del ojo que un taxi está a punto de atropellarte. Por consiguiente, al ver esas piernas y el coche, racionalizas e identificas el peligro a través de fragmentos y retazos. Es muy rápido. Es la vida contemporánea.”<sup>197</sup>*



**Fig. 77. James Rosenquist. “F-111”. 1964-65.**

---

<sup>197</sup> Hopps, Walter y Bancroft, Sara. “James Rosenquist. Retrospectiva.” Museo Guggenheim. Bilbao. 2004. P.17.

Este tipo de mirada contemporánea ya la pone en práctica Rauschenberg desde la propia concepción de sus pinturas, ya que antes de convertirse en tales fueron en origen un collage: todos los bocetos preparatorios de los cuadros del artista fueron elaborados mediante esta técnica, a la que podía añadir pequeños dibujos o esquemas (Fig. 76), configurando un mundo construido en base al fragmento.

Si tenemos en cuenta las observaciones de Baudrillard sobre la fotografía, –que pueden hacerse valer para las reproducciones de estas por parte del artista- el presentar fragmentos interrelacionados -de éstas-, resulta ser una estrategia redundante, pues se ofrece al espectador el fragmento de un fragmento. Por otra parte parece evidente afirmar que se producen una cantidad de relaciones e interacciones entre los elementos visuales integrantes de los cuadros del artista estadounidense (tanto a nivel visual y compositivo, como desde el punto de vista de lo meramente simbólico o connotativo) propiciando una significación muy abierta para el espectador.

#### **El material documental como modelo.**

El origen de las características que ofrecen las pinturas del estadounidense se encuentra muy claramente en sus comienzos en el mundo del diseño y la cartelería publicitaria, tal y como él mismo ha afirmado en más de una ocasión, si bien, tal y como afirma Nikos Stangos, podríamos entender que cabría la posibilidad de que hubiera recibido algunas influencias externas:

*“En muchos aspectos lo que Rosenquist hace no está lejos de lo que ya hacía en la década de 1920 el pionero modernista estadounidense, Stuart Davis. Éste, que estuvo sobre todo influido por el cubismo sintético, es, de hecho, uno de los antepasados del pop art estadounidense.”*<sup>198</sup>

---

<sup>198</sup> (Stangos 2000). Op. Cit. P. 227.

Es probable que Rosenquist adopte de Davis la capacidad para disponer estratégicamente elementos de distinta naturaleza sobre la superficie del lienzo, estrategia que Davis y otros, heredarían del surrealismo. Al igual que Rosenquist, Davis se interesó por las formas de los objetos cotidianos que le rodeaban, los ambientes urbanos y sus peculiares atmosferas, influenciando en buena medida a la corriente pop estadounidense<sup>199</sup>. También parecen advertirse en las obras de Davis, a nivel meramente formal, las acumulaciones de elementos visuales, - bien en forma de manchas o trazos o representando figuras u objetos- que por otra parte, pueden entenderse como una influencia directa del cubismo o el modernismo, pero que el artista estadounidense transforma para acercar más su trabajo a lo que podríamos denominar como una especie de expresionismo abstracto geométrico (esta condición evidentemente se advierte más en algunos casos concretos).



**Fig. 78. Stuart Davis “Tropes de Teens”. 1956.**

---

<sup>199</sup> VVAA. “Arte del siglo XX” Volumen I. Taschen, Colonia. 2005. P.245.

Volviendo a las composiciones de Rosenquist -mucho más radicales en sus presupuestos como es lógico que las de Davis-, podríamos afirmar que tienen dos efectos fundamentales que tomamos de unas afirmaciones de Pascal Bonitzer<sup>200</sup> sobre las consecuencias del encuadre. Por una parte, tienen un efecto “*frustrante*” para el espectador, pues al mostrarse solo determinadas secciones de un objeto o una figura impiden ver su totalidad, lo que desata una pulsión escópica. Por otra, tienen un efecto “*mutilante*” para el modelo, que en palabras del mismo autor citado: “...*da cuenta de una destreza cruel, de una pulsión de muerte agresiva y fría: el uso del cuadro como instrumento cortante, la expulsión de lo vivo (...) hacia la periferia...*”<sup>201</sup>

Encontramos una serie de factores, en este tipo de composiciones, que nos llevan a pensar en las imágenes del estadounidense como imágenes hasta cierto punto agresivas, haciendo referencia precisamente a esta condición presente en la publicidad de la que el parte. En primer lugar, ese uso tan particular del encuadre y de las secciones, que por una parte imponen una mirada al espectador, ocultando y mostrando solo aquello que la imagen, o su función, pretende. En segundo lugar, el reiterado uso del primer plano<sup>202</sup> que por propia definición ya es agresivo en sí mismo e incluso puede calificarse de “*monstruoso*”<sup>203</sup> –recordemos el impacto del primer beso cinematográfico del que hablamos (Fig. 70)- . En tercer lugar, la naturaleza de las imágenes, que se presentan netas, muy definidas y por último su escala que sumada a las

---

<sup>200</sup> Bonitzer, Pascal “*Desencuadres, cine y pintura*” Santiago Arcos. Buenos Aires, 2007. P.86

<sup>201</sup> *Ibídem.* P.86.

<sup>202</sup> Sobre el uso del primer plano, conviene consultar: “*La imagen afección: rostro y primer plano*”, en Delleuze Guilles, “*La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*” Paidós. Barcelona. 1994.

<sup>203</sup> *Ibídem.* P.83

características enumeradas potencian esa sensación latente. De igual modo, la propia construcción de la imagen implica una agresividad potencial, contenida en su propia arbitrariedad compositiva y manifestada a través de esa aleatoriedad del proceso de creación en la tela:

*“Entonces, súbitamente, me pareció que las ideas aflúan a mí por la ventana. Todo lo que tenía que hacer era asirlas al vuelo y ponerme a pintar. Todo tomaba espontáneamente su lugar: la idea, la composición, las imágenes, los colores, todo, por sí mismo, se ponía a trabajar”<sup>204</sup>*

Por otra parte, lo representado en las obras de Rosenquist sigue asiéndose a lo referencial tomándolo como modelo, esto es, hay un claro interés por representar fielmente un determinado tipo de objetos o imágenes, de las que se ha partido previamente. Simón Marchán ya nos recordaba la importancia de Rosenquist en lo que ha “fragmentación” y “supresión” se refiere:

*“Como figura de supresión se puede estudiar la fragmentación, cuyo maestro ha sido Rosenquist, quien ha desvelado las posibilidades formales y significativas de un fragmento a través de grandes ampliaciones de un detalle. Rauschenberg la ha utilizado en técnicas mixtas, «collage» de rótulos fragmentarios, hojas de calendarios, etc. En la supresión y sus variantes tiene gran relevancia el código fotográfico en su recurso a técnicas selectivas de planos -puesta en relieve y primer plano de un producto en un anuncio--, técnicas enfáticas, como la manipulación de la escala dimensional o volumétrica de los objetos.”<sup>205</sup>*

---

<sup>204</sup> James Rosenquist en Baudrillard, Jean “La sociedad de consumo: sus mitos, sus estructuras.” Siglo XXI, Madrid, 2009. P.137

<sup>205</sup> (Marchán Fiz 2012) Op. Cit. P.41.





Fig. 79. David Salle. "Sextant in Dogtown". 1987.

### David Salle. El fragmento como cita.

A mediados de los setenta, se produce una vuelta a la pintura, tras el triunfo de los movimientos conceptuales. Dentro del neoexpresionismo americano encontramos, entre otros artistas, la figura de David Salle (Norman, Oklahoma, 1952), considerado nombre clave del "*New Image Painting*"<sup>206</sup>. Como referentes claros del artista estadounidense, podríamos señalar a

---

<sup>206</sup> El propio David Salle publicó en Abril –Mayo de 1979 un artículo con este nombre en la revista "Flash Art", clave para poder aceptar este término. Guasch, Anna María "*El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural.*" Alianza. Madrid. 2000. P.234

Sigmar Polke y sobre todo James Rosenquist, ya que al igual que este, su trabajo anterior influirá enormemente en su obra, pues empleará multitud de imágenes obtenidas a partir de su empleo en una revista pornográfica (en la que curiosamente, el cuerpo siempre queda dividido por fragmentos)<sup>207</sup>

Salle se presenta para nosotros como el paradigma del comienzo de lo que podríamos denominar como estética pictórica contemporánea –y que ha venido a considerarse como pintura posmoderna, en relación a su multireferencialidad<sup>208</sup>- y aun hoy, podemos encontrar en él ejemplos que podrían encajar perfectamente en cualquiera de las tres estrategias descritas en este trabajo. Desde el punto de vista pictórico el de Salle sigue siendo un trabajo con un aspecto relativamente contemporáneo, y como él mismo ha afirmado, que continua la tradición europea –y con todo el peso de su carga histórica- a diferencia de la pintura norteamericana, en la que sus composiciones se mezclan imágenes con criterios más populares o aleatorios<sup>209</sup>. David Salle trabaja con la idea de collage y representa elementos muy heterogéneos en sus composiciones –que pueden recordarnos a los trabajos incluso de Rauschenberg-, enfrenta imágenes para componer un trabajo a modo de collage visual. De igual modo permite comprobar su destreza y oficio ofreciendo cada una de estas imágenes con tratamientos plásticos diferenciados, que van desde la adopción de diferentes estilos, con pintura más empastada, a la utilización de pintura diluida, el empleo de grisallas, etc. que utiliza en ocasiones haciendo referencia al origen de la

---

<sup>207</sup> (Zarza, Influencia y penetración de la imagen pornográfica en la iconografía plástica contemporánea 1997) Op. Cit. P.105.

<sup>208</sup> Jameson, Frederic “*Ensayos sobre el posmodernismo*” Imago Mundi. Buenos Aires. 1991.

<sup>209</sup> Olivares, Rosa. “*David Salle. Born in the USA*”. Lápiz. Revista internacional de Arte. N°53. 1988.



imagen empleada. Con estas composiciones Salle pretendía sin embargo, acentuar la recepción simultánea de sus imágenes, que no se diera una lectura lineal:

*"Tienes que darte cuenta de que la forma en que están compuestas mis pinturas es, en gran parte, intuitiva. No están planteadas como uno de esos acertijos que publican en los periódicos, en los que hay dibujos, palabras incompletas que sirven como pistas fonéticas para adivinar al final una frase oculta. Eso es una buena descripción de lo que no son mis pinturas. Tienes que acostumbrarte a miraras porque no quieren ese tipo de interpretación. Si tratas de absorber el fraseo composicional, te das cuenta que el fraseo no es lineal, sino simultáneo. Puede sentir eso con sólo miraras"*<sup>210</sup>

Existe un protagonismo de lo figurativo en sus trabajos, poseídos por una "figuración compulsiva"<sup>211</sup> que se traduce en una pintura desdeñada, si bien, las partes que contienen elementos netamente referenciales son representadas de un modo un poco más cuidadoso (aunque aun manteniendo su aspecto de mala pintura) llegando incluso en ocasiones directamente a anexionarse al propio soporte pictórico. No hay pues una intención de crear una pintura, netamente con pintura –como decíamos llegó a incluir como Tom Wesselmann objetos reales en sus composiciones- sino que como buen pintor posmoderno se siente libre para crear sus trabajos con todo tipo de elementos ajenos incluso al ámbito pictórico, manteniendo una intencionalidad figurativa más de tipo simbólico que de tipo óptico-referencial.

---

<sup>210</sup> Jarque, Fietta "David Salle: 'Solo me interesa la imagen'" El País 28 Septiembre 1988

<sup>211</sup> (A. M. Guasch 2000) Op. Cit. P.318.



**Fig. 80. David Salle. "Coming and going". 1987.**

En la obra reproducida sobre estas líneas (Fig. 80) podemos encontrar algunas de las características fundamentales de los trabajos de Salle, en las que salta a la vista que una de ellas, y quizá la más evidente en su trabajo es la problematización del espacio pictórico. El espectador rápidamente se pregunta qué es lo que tiene ante sus ojos: ¿se trata de la unión de varias imágenes? ¿hay alguna relación entre ellas? ¿Por qué se superponen a la fotografía dos elementos gráficos tan dispares? La respuesta la obtenemos en una frase del mismo David Salle: *"La desigual procedencia de las imágenes, imposibilita y distorsiona su convivencia dentro de la pintura"*<sup>212</sup>. José Luis Brea, a este respecto plantea el problema de la yuxtaposición de imágenes desde la interrelación que sufren entre sí al estar influyéndose unas a otras, de un modo recíproco:

---

<sup>212</sup> David Salle en Marshall, Richard *"50 New York Artists"* San Francisco, Chronicle Books, 1986. P.96. en (A. M. Guasch 2000) Op. Cit. P.363

*“Ya se produzca condensación, ya mera intersección disjunta entre los elementos pertenecientes a niveles, registros o códigos de significancia diferenciales, lo fundamental de este procedimiento alegórico es que en él se verifica una subversión del espacio representacional por la interposición de varios planos o niveles cruzados, de manera que los códigos -o las reglamentaciones de sus juegos de enunciación- de cada uno de ellos fricciona y hace entrar en crisis a los otros; a resultas de lo cual la fuerza significativa sufre desviación, desde la dirección representacional principal (la misma que enuncia Magritte en su célebre “esto no es una pipa”, o en sus dibujos con nombres trastocados) hacia otras transversales u oblicuas que emergen en el entrecruzamiento alegórico.”<sup>213</sup>*

Brea nos advierte de como en las composiciones de este tipo, se origina un choque producto de ese “*entrecruzamiento alegórico*”, que hace que los potenciales significados de cada una de las imágenes que comparten el espacio de la obra se interpielen y cuestionen, de lo que podemos deducir que nos encontramos ante una cuestión de “contraste”, – definido en el diccionario de la real academia en su segunda acepción como “*Oposición, contraposición o diferencia notable que existe entre personas o cosas*”- pues se hace fundamental aquí el contenido de las imágenes participantes y como este influye sobre el que tiene en derredor y viceversa. Es interesante observar cómo una vez más esta característica, podría evocarnos al propio funcionamiento del sistema visual, que como ya hemos apuntado, es posible gracias a la existencia de los contrastes –recordemos como hemos dicho, como la diversidad de estilos adoptada por el artista y que da ese carácter heterogéneo a la obra, depende también de los distintos orígenes de las imágenes de las que partía.

---

<sup>213</sup> Brea, Jose Luis “*Nuevas estrategias alegóricas*” Tecnos. Madrid. 1991. P.40

Cabría preguntarse sobre la importancia pues de la elección afortunada de las distintas imágenes participantes en cada obra. En este aspecto no queremos dejar de insistir en la idea, de que la estrategia utilizada por Salle, posee sin duda un componente importante de apropiacionismo<sup>214</sup>. Sobre un tablero de juego que en este caso es el lienzo –ya apuntaba literalmente Brea la expresión “*juegos de enunciación*”<sup>215</sup>, como hemos visto- el artista dispone una serie de elementos, algunos de ellos obtenidos mediante esa apropiación de imágenes de revistas o medios de comunicación. Junto a ellos, recrea otra serie de componentes simbólicos enunciativos, esta vez quizá más próximos a la parte sígnica por su naturaleza más dibujística, que mediante la interacción señalada no hacen sino enriquecer el conjunto, ofreciendo al espectador un número de interpretaciones diversas que quizá ni siquiera habían sido contempladas por el propio artista.

Este juego de interrelaciones o contraste se debe a que no hay una focalización de la atención en un punto del cuadro o un elemento por así decir “protagonista”. Es cierto que dentro de los diversos componentes mostrados por el artista, podremos encontrar que algunos de ellos pueden llamar nuestra atención más que otros, pero lo que es innegable es que, al igual que en la pintura de Rosenquist (Fig. 77) los diferentes estímulos que encontramos no establecen una jerarquía que nos haga pensar en la importancia de uno de ellos sobre el resto, sino que más bien propician en algunos casos una atención descentralizada, o incluso un desplazamiento de la tensión visual hacia los márgenes.

---

<sup>214</sup> (A. M. Guasch 2000) Op. Cit. P.341

<sup>215</sup> (J. L. Brea 1991) Op. Cit.



**Fig. 81. Francis Picabia. Sin título. 1927-28**

Salle no solo toma elementos de Rosenquist, sino también de Picabia y del ecléctico Sigmar Polke, de los que tomará: “...el empleo de *proyecciones, fotografías en blanco y negro, película, capas de pintura translúcida y otras técnicas*”<sup>216</sup>. Resulta particularmente interesante tener en cuenta aquí a Polke porque bien puede representar un aspecto más de la fragmentariedad que planteamos no solo por como construye sus obras sino por su propia trayectoria artística, en cuanto a que siempre ha sido complejo encasillarlo en un tipo de recurso y se ha distinguido por su versatilidad para adoptar y experimentar con numerosas técnicas<sup>217</sup>.

---

<sup>216</sup> Ruhberg, Karl “*Arte del siglo XX*”. Taschen. Colonia. 2005. P.384

<sup>217</sup> Volveremos a hacer referencia en varias ocasiones a Polke a lo largo de este trabajo.



**Fig. 82. Tom Wesselmann "Great american nude, No. 48". 1963**

Otro referente claro en cuanto a la característica que citábamos relacionada con la adicción de objetos reales a la composición, es Tom Wesselmann; en sus composiciones, de un fuerte carácter erótico y en las que la sensualidad de la mujer cobra un especial protagonismo, se vale de objetos reales que pasan a integrarse dentro de sus trabajos como un elemento visual más (Fig. 82). Precisamente Tom Wesselmann, no tiene ningún reparo en seccionar a estas figuras que aparecen en sus trabajos, reduciéndolas en algunos casos a sus rasgos más elementales, o fragmentándolas, en clara referencia al lenguaje de la prensa o la publicidad.





Fig. 83. Jorge Galindo. "Cuello Gong". 2002-2003.

No podemos tampoco dejar de hacer referencia a Jorge Galindo que constituye habitualmente en sus trabajos una "*cosmogonía caprichosa y fragmentaria*"<sup>218</sup>. El artista madrileño -que tiene entre sus referentes a Rauschenberg o Julian Schnabel (asistió incluso a un taller de este último<sup>219</sup> y compartió sala en con él en la exposición que mencionaremos)- venía componiendo desde los noventa, una serie de fotomontajes en los que acumulaba imágenes que terminaría por mostrar por primera vez en forma de pintura, en la exposición titulada "*Fotomontajes pintados*" (2005) en la galería Soledad Lorenzo. Víctor Zarza, nos advertía de como la estrategia de

---

<sup>218</sup> Zarza, Víctor "*El estilo de las imágenes*" en ABC Cultural 9 Junio de 2007.

<sup>219</sup> *Ibidem*.



apropiacionismo Kitsch o Vintage de Galindo, producto de la elección de las imágenes y del collage mismo, se potenciaba también desde la propia elaboración de las obras, para las que se servía de un fachadista de cine:

*“Una operación de apropiacionismo, una ‘estrategia ventrílocua’ (Marín Medina) que el artista ha querido llevar hasta sus últimas consecuencias, pues, además de utilizar un material gráfico preexistente cuyo común denominador parece ser el de poseer una cierta solera, Galindo ha contado con la colaboración de un fachadista (uno de aquellos pintores que realizaban los cartelones de cine), quien se ha encargado de copiar literalmente sus composiciones, de manera que consigue incorporar a sus obras el inequívoco estilo –son perceptibles los toques de brocha tan característicos de aquella modalidad cartelística-, el sabor y el efectismo de una iconografía popular algo desfasada, que es lo que en definitiva está reclamando esta suerte de surrealismo bizarro de tienda de souvenirs”<sup>220</sup>*

A Galindo le interesa especialmente el estilo, es un pintor que de alguna manera se enajena en base a darle preponderancia al modo de presentar la imagen, convirtiendo el propio estilo en un argumento más: existe por tanto una asunción de la estética a través de la externalización del estilo, un estilo que define y connota.; un “rastreador y acumulador de imágenes”<sup>221</sup> que traslada la labor pictórica a un especialista, para recrear el aspecto exacto que pretende que tengan sus obras. Asumiendo con naturalidad que nuestro mundo es un mundo fragmentado<sup>222</sup> dispone y propone un conjunto de imágenes cuya

---

<sup>220</sup> Ibídem.

<sup>221</sup> Power, Kewin. “Jorge Galindo: Los préstamos y escondrijos de un inventor de imágenes” texto facilitado por Galería Soledad Lorenzo “Jorge Galindo. Pintura de todos los géneros”.2007.

<sup>222</sup> “Galindo reclama un cambio en nuestras suposiciones cosmológicas, un cam-bio [sic] que amenaza la integridad de lo que ya de por sí es un mundo fragmentado.” Ibídem.

finalidad no es representar la realidad objetiva, sino establecer una jerarquía de lo formal sobre lo mimético, mediante un sistema de “*ficciones lúdicas y decadentes*” que ponen en evidencia el desorden de la vida real<sup>223</sup>. De algún modo el trabajo de Galindo se plantea desde la óptica de Salle pero se lleva a cabo de un modo mucho más radical.

En definitiva, el término “collage pictórico” parece apropiado para Galindo y para la mayoría de estos artistas, quizá en un sentido más radical que el empleado por Max Ernst para describir la pintura surrealista<sup>224</sup> que ya incorporada algunas de las características citadas en los trabajos de estos artistas.

---

<sup>223</sup> Ibidem.

<sup>224</sup> “El término ‘collages pictóricos’ utilizado por Max Ernst en su ‘Au-delà de la Peinture’ en 1936 para describir la pintura de Magritte y Dalí. Ernst no fue capaz de comprender la diferencia histórica entre las técnicas de collages originales, con sus implicaciones, y el intento de una unificación pictórica renovada de la fragmentación, las fisuras y la discontinuidad del lenguaje plástico. Desde entonces, muchos autores han descrito el fenómeno del ‘collage pintado’ en las pinturas neoclásicas con su peculiar espacialidad irreal, una superficie y un espacio pictóricos que parecen hechos de cristal o de hielo.” (Buchloh 2004) Op. Cit. P.69.



Fig. 84. Chuck Close trabajando en su "Autorretrato" 2004-05.

### Chuck Close. El fragmento como proceso.

Chuck Close es un artista estadounidense muy popular que se caracteriza por ejecutar retratos de gran formato mediante una pintura fotorrealista y es dentro de este grupo de pintores donde podemos encontrarle, junto a otros como John Baeder, Robert Bechtle, Robert Cottingham, Don Eddy, Richard Estes o Audrey Flack, entre otros<sup>225</sup>. Los primeros trabajos que consiguieron notoriedad de Close pudieron verse durante las Documentas 5 y 6<sup>226</sup>. Todavía

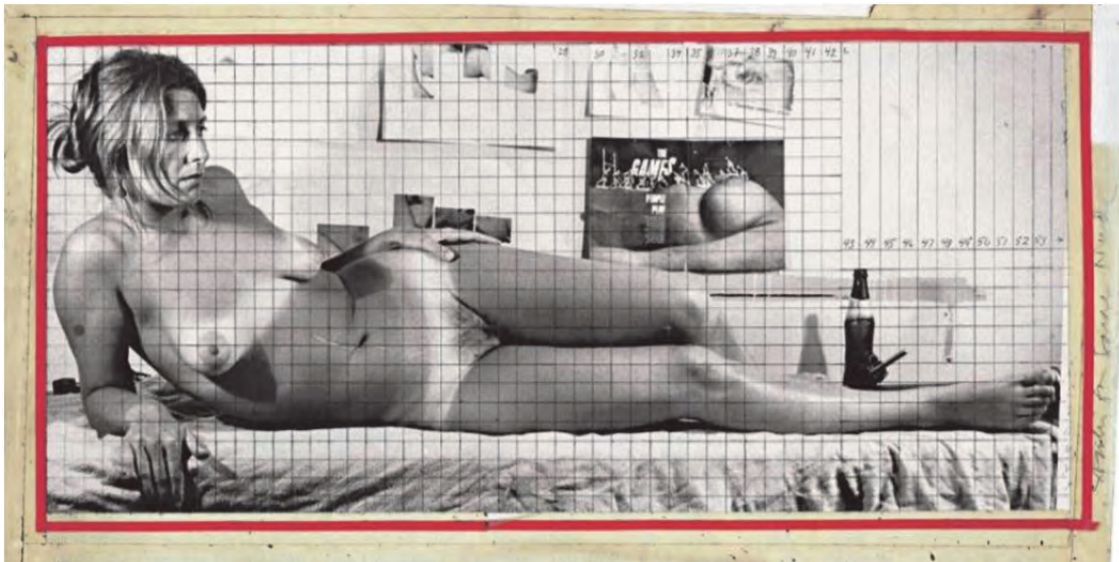
---

<sup>225</sup> Guasch, Anna María. *"El arte del siglo XX en sus exposiciones. 1945-2007"* 2009. P.222.

<sup>226</sup> VVAA. Chuck Close, pinturas 1968/2006. MNCARS. Madrid. 2007. P.25.

en ellos, el artista estadounidense reflejaba en sus trabajos una reproducción milimétrica de una fotografía de un modelo, que ampliaba en gran formato. Se trataba de trabajos que requerían no solo una gran habilidad técnica, sino también una buena dosis de paciencia, como indica Robert Storr en un texto que alude a este punto, aparecido en el catálogo que el Museo Reina Sofía de Madrid editó con motivo de la exposición “Chuck Close, Pinturas 1968-2006”:

*“... otro rasgo de su carácter, una rara capacidad para mantener la concentración más allá del punto en el que la mayoría de la gente flaquea debido a la impaciencia habitual o a un sentido del rendimiento que disminuye drásticamente. Mientras el individuo medio, ávido de “ver más”, generalmente ansia lo siguiente- y la cultura mediática moderna rápidamente se ajusta a este apetito casi terminado mediante un flujo constante de imágenes fotomecánicas, Close, confiando la misma tecnología, se esforzaba en ver más de lo que estaba realmente presente en sólo una de estas imágenes producidas fotomecánicamente, o más de lo que se pudiese extraer de o interpolar en la fuente con los mismos medios”<sup>227</sup>*



**Fig. 85. Chuck Close. Fotografía preparatoria para “Big nude”. 1967.**

---

<sup>227</sup> Ibidem. P.28

Lo interesante para nosotros es que incluso en este tipo de trabajos de apariencia fotográfica, subyace un método de trabajo sobre el que Close ha dejado testimonio en diferentes ocasiones. Guardando cierta semejanza con lo que en su momento hicieron Leon Battista Alberti y Leonardo -empleando sendas “ventanas”- Close divide la imagen en una rejilla, para ir construyendo poco a poco a partir del fragmento, la totalidad de la imagen, si bien, solo empleará esta herramienta para poder realizar una copia lo más fiel posible de un modelo, mientras que en los casos citados emplearon esta práctica como análisis exhaustivo de la percepción de la realidad y su fenomenología.

En la ilustración anterior ( Fig. 85) –curiosamente con un título muy similar a una de las obras más famosas de Wesselmann- puede apreciarse como el artista divide la imagen en pequeños fragmentos para poder reproducirla adecuadamente, considerando cada uno de ellos como elementos individuales, mucho más fácilmente reproducibles que toda esa totalidad.



**Fig. 86. Chuck Close. “Big nude”. 1967.**

Apreciamos en este caso que el tamaño de la rejilla empleada es inusualmente pequeño: generalmente este tamaño se ajusta en relación a la complejidad de la imagen y el detalle que contenga. No nos extraña sin embargo el número de “casillas” en la fotografía si recordamos –además del aprecio por el detalle del pintor americano- que la obra que finalmente ejecuto Close a partir de este modelo, poseía unas dimensiones totales de 297,2 cm de alto por 643,9 de largo. Es quizá debido a estas dimensiones de la obra final y también puede que fruto de la propia inexperiencia –pues es el primer trabajo conocido del artista- por lo que podemos apreciar algunas incorrecciones de dibujo, especialmente notables en el rostro de la modelo –la obra fue tomada como un “*campo de experimentación pictórica*”<sup>228</sup>, para probar el aerógrafo y otros métodos-. Curiosamente con posterioridad como hemos dicho, Close será reconocido casi exclusivamente por su buen hacer en esta faceta: la de retratista.

Más tarde y quizá influenciado por este método de trabajo, comenzará a plantearse el tema de la propia composición a partir de secciones como un diferente recurso plástico, realizando conjuntos de fotografías polaroids – trabajos muy similares a los que estaba realizando David Hockney con estas mismas pequeñas unidades de imágenes-, que posteriormente amplía (Fig. 87). En ese mismo año 1979, otro autorretrato se valdrá de pequeños fragmentos en forma de cuadrícula para construir una imagen, aunque esta vez sobre un solo soporte y utilizando el dibujo a lápiz; de igual modo empleará un tampón de tinta, para mediante pequeñas manchas cuadradas al estilo del pixel<sup>229</sup> componer una imagen que a cierta distancia nos proporciona un efecto fotográfico, tal y como ya hiciera en “*Drawing for Phil*” De 1976 o el pastel y acuarela “*Leslie*” de 1977.

---

<sup>228</sup> Ibídem P.30.

<sup>229</sup> Para más información: 6.PINTURA DIGITAL.





**Fig. 87. Chuck Close. "Autoretrato". 1979.**

Parece por tanto que Close siempre ha tenido en mente esa disección de la imagen, bien por motivos de síntesis (meramente procesuales) –ayudándolo en la construcción de lo representado- o bien para aportar esta peculiaridad visual como característica plástica distintiva con cierto efecto estético:

*“ Mientras que los artistas tradicionalmente diseccionaban el cuerpo humano para captar la esencia de la representación, Close emprendió la disección de la similitud fotográfica del cuerpo. Este proceso empezó revelando la retícula mediante la cual el artista cuadriculaba y transponía sus fotos de cabezas y tomando aquello que se hallaba implícito en sus imágenes -como lo había estado en los viejos maestros- para hacerlo explícito. Prosiguiendo con la metáfora anatómica, uno podría llegar hasta afirmar que Close “despellejaba”*



*sus pinturas basadas en fotos y creaba a partir de ellas una especie de ecorché en el cual el esqueleto de la imagen finalizada se descubre bajo su carne.*<sup>230</sup>

Este proceder quirúrgico al que hace referencia Storr, se ve refrendado también en la construcción de obras a partir de elementos no solo autónomamente visuales sino también físicamente individuales. Estamos haciendo alusión a las pinturas elaboradas con pasta de papel y collages, aunque podría aludirse a más ejemplos pues el fragmento está presente en diferentes niveles en varias obras del artista<sup>231</sup>.

En “Big nude” veíamos como la obra se había construido mediante la intersección de líneas verticales y horizontales que dividían la imagen para organizarla en el espacio. Rosalind Krauss llamo a esta rejilla “retícula”, un herramienta que, en palabras de la profesora, desde su orden, su carácter geométrico y allanado, resultaba *“antinatural, antimimética y antireal”*, *“la imagen del arte cuando este vuelve la espalda a la naturaleza”*, si bien nos permitía anular las diversas dimensiones de lo real<sup>232</sup>. A la hora de trabajar en ciertas piezas, el artista se dispone horizontalmente en el suelo (Fig. 88) con todos los elementos necesarios para ir poco a poco componiendo la imagen – una retícula en sí misma- que desea reproducir (en este caso esos elementos son pulpa de papel mojada con diferentes niveles valores tonales).

---

<sup>230</sup> (VVAA, Chuck Close, pinturas 1968/2006 2007). Op. Cit. P.34.

<sup>231</sup> Esta tendencia a la segmentación de la imagen quedaría patente también en los procesos de elaboración de las mezzotintas como Keith, según Storr (Ibídem) en las que la división de la imagen se producía también a nivel procesual. La imagen era formada por otras tantas que reproducían los procesos fotomecánicos de reproducción de las imprentas profesionales a base de superponer sus tres colores básicos, amarillo, magenta y cian.

<sup>232</sup> Rosalind Krauss *“La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos”*. Alianza. Madrid. 2006. P.24.



**Fig. 88. Chuck Close trabajando en “Phil” en el suelo de su estudio. 1983.**

Resulta interesante prestar atención a como Close construye esa imagen, pues debajo de los pedazos de pulpa ya colocados –como puede adivinarse en la fotografía- no hay sino otra retícula, una red que en este caso actúa como asistente del artista, pues en ella con anterioridad, ha anotado un número que se corresponde con el color a aplicar sobre la misma; de este modo, el proceso del cuadro acaba por mecanizarse –contrariamente a lo que estaba acostumbrado a hacer- y de desligar por completo el concepto de la obra como fruto del milagro del “talento artístico”, planteando en su lugar de nuevo las peculiaridades del proceso de creación mecánica de las imágenes<sup>233</sup>.

---

<sup>233</sup> No puede hablarse exactamente de una translación mecánica de las imágenes en la obra de Close, pues como el ha afirmado en varias ocasiones y puede comprobarse en sus obras, partiendo de una fotografía pequeña detallada el construía una obra grande detallada: “Yo miraba algo pequeño y nítido, pero hacía algo grande y nítido. Con un procedimiento de ampliación mecánica [por el contrario] algo pequeño y nítido habría pasado a ser algo grande y borroso”. Chuck Close en conversación con Richard Shiff, en (VVAA, Chuck Close, pinturas 1968/2006 2007) Op. Cit. P.53.

Un proceso similar se lleva a cabo en los trabajos que ha venido desarrollando desde 1990; tres años antes, con un autorretrato y otros trabajos posteriores como *“Lucas II”* o *“Francesco I”*, comenzará a aplicar la pintura sobre la retícula, en un comienzo con trabajos con reminiscencias puntillistas, para finalmente derivar en sus ya clásicas pinturas en las que el espacio del retrato es dividido –horizontal y verticalmente o bien, con esta misma retícula girada cuarenta y cinco grados- e individualizado en pequeños gestos abstractos. Estos espacios individuales están constituidos de tal forma que, pueden leerse individualmente, pero a su vez, constituyen una imagen por medio de una mezcla óptica, que *“responde a los principios que rigen la percepción del color”*<sup>234</sup>, ofreciendo como resultado una imagen impactante.

El hecho -como decíamos- de que pueda considerarse cada elemento integrante de estas obras por separado, es importante para el artista, como ha considerado en alguna ocasión, pues entiende que si se pierde este efecto, el propio proceso de trabajo pierde su sentido. Los suelos de mosaico romanos – de los que ya hemos hablado en este trabajo- le interesan a Close por encima de los mosaicos tradicionales, precisamente en este sentido:

*“...Estaba viviendo en Roma y quise ir a Rávena para ver los mosaicos, pero una vez que hice aquella peregrinación para verlos me llevé la sorpresa y el disgusto de que realmente no me gustaban. No era solo por lo estilizados, es que no me gustó que estuvieran a tal altura del suelo que era imposible ver las teselas por separado. Me parecieron odiosos. De vuelta en Roma empecé a*

---

<sup>234</sup> *“En las mezclas matéricas las propiedades cromáticas de cada color se anulan o se pierden en la mezcla, y los resultados obtenidos no obedecen las reglas de la percepción sino el análisis de las composiciones espectrales. Por eso, si podemos prescindir de esa destrucción mutua, el problema desaparece y todo se hace más sencillo. Cada color mantiene sus propiedades particulares inalterables y las mezclas ópticas responden a los principios que rigen la percepción del color”*. Cuasante, José María *“El color de la pintura”* H. Blume. Madrid. 2008. P.41.

*fijarme en los suelos de mosaico romanos. Ya había visto muchos de esos suelos y me gustaban, pero entonces me interesaron más por lo diferentes que eran (...) la diferencia clave estaba en la distancia visual: en los mosaicos romanos estas de pie sobre una pieza que está en el suelo (...) No hay más que piedras en el suelo (...) En términos de materialidad, la piedra es algo de lo que eres aún más consciente que de la pintura, allí donde la pintura puede en cierto modo, desaparecer”<sup>235</sup>*

Close aseguraba en la misma entrevista sentirse más cercano al trabajo de los artesanos que realizaban estos suelos que al de los puntillistas, con el que su trabajo guarda sin duda una estrecha relación. El artista dispone sobre lo que el mismo denomina como “*estructura*” –la citada retícula de Krauss- una serie de elementos –los ya citados signos plásticos- que él define como “*roscas*”<sup>236</sup> y que pueden tener leves variaciones dentro de la organización general del espacio pictórico. De este modo, este arte basado en códigos que diría Kuspit<sup>237</sup> establece una categorización del espacio, al igual que el propio acto pictórico implica como ya hemos comentado, una relación con el tiempo, por el que hay que pasar necesariamente si queremos entender la relación de la pintura con el espacio, como ya observo Deleuze en relación a la pintura de Cezanne<sup>238</sup>.

---

<sup>235</sup> (VVAA, Chuck Close, pinturas 1968/2006 2007). Op. Cit. P.59.

<sup>236</sup> Ibidem. P.56.

<sup>237</sup> (Kuspit 2006). Op. Cit. P.11.

<sup>238</sup> “No basta con poner la pintura en relación al espacio. Incluso creo que para comprender su relación con el espacio es preciso pasar por un rodeo. ¿Qué rodeo? Ponerla en relación con el tiempo. Un tiempo propio de la pintura. Tratar un cuadro como si operara una síntesis de tiempo. Decir que el cuadro concierne al espacio porque antes de nada encarna

*una síntesis de tiempo. Hay una síntesis de tiempo propiamente pictórica y el acto de pintar se define por ella.”* (Deleuze 2007). Op. Cit. P.37



**Fig. 89. “Aquelarre Danés” Alejandro Bombín. 2009**

Interesado en el proceso de creación mecánica y distribución de las imágenes, está también Alejandro Bombín (Fig. 89 ). Su intención reside en darle fisicidad a la imagen y esto lo consigue a través de su propio “filtro plástico” que le lleva a tratar de reproducir la imagen por medio de un proceso de copia de sus propios fragmentos –que guardaría cierta relación con el empleo de la cuadrícula o rejilla que hemos visto emplear a Close, o con la elaboración mediante fragmentos por parte de Hockney-, pues no concibe otro modo de enfrentarse a la totalidad de las mismas:

*“Se trata de darle un peso físico a una imagen transitoria. Y el movimiento del libro sobre el escáner ya es un hecho plástico. Una especie de pincelada que se da con un tampón, que es una imagen y que queda documentada y capturada. Y la imagen vapuleada por la señal digital es llevado a un lenguaje tan analógico como el de la pintura. La imagen digitalizada es impresa al tamaño del lienzo final y cortada en tiras. A partir de ahí se trata de pintar cada una de las tiras sobre el lienzo. Realizada una línea, la enmascaro y continúo con la siguiente. Así no me influye lo que he hecho en la anterior. Ese es mi presente. Renderizada toda la imagen, hasta el final, no destapo el lienzo y no veo lo que ha sucedido.”<sup>239</sup>*

En esta ocasión, sí que podemos hablar de una “*mecanización*” del trabajo del artista, pues el modo de proceder es básicamente el mismo en cada una de sus obras, lo que aporta al trabajo de Bombín una dimensión claramente procesual. El modo de proceder del artista, se convierte en una coartada para la labor pictórica, no es solamente una manera de trabajar, de establecer cómo organizar el trabajo para conseguir un fin, sino que en la propia dificultad haya un sentido relacionado con la consecución de un cierto extrañamiento en la imagen. Esta “*mecanización*” de la que hablamos, está presente en el concepto repetitivo implícito en el proceso de configuración pictórico de la imagen: cada franja es pintada individualmente –como un fragmento, como una parte de un todo-, con sus propiedades específicas que se ponen en evidencia al contemplar el conjunto (recordemos las pinturas de la última etapa de Close). Pero estas partes, pese a contar con esa independencia por su propia elaboración convierten al artista en una especie de “*robot*” que insiste en un proceso una y otra vez, una máquina que repite un patrón para construir una imagen, tal y como las impresoras van recorriendo en

---

<sup>239</sup> Entrevista al artista por Javier Díaz Guardiola publicada en su blog. [online] <http://javierdiazguardiola.blogspot.com.es/2013/05/entrevista-alejandro-bombin.html> [Consultado: Mayo 2013]. Nótese el empleo de terminología informática; consultar a este respecto: 6. PINTURA DIGITAL



sucesivas pasadas horizontalmente el soporte para elaborar la imagen; resulta por otra parte obvia, la referencia al lema de Warhol –“Yo soy una máquina”<sup>240</sup>. De ahí que el propio artista haya afirmado “soy una impresora con sentimientos humanos”<sup>241</sup> o emplee el verbo “renderizar”, que alude al proceso informático por el que una imagen en tres dimensiones se muestra en pantalla, tras realizar los cálculos pertinentes el ordenador en base a unos parámetros matemáticos.

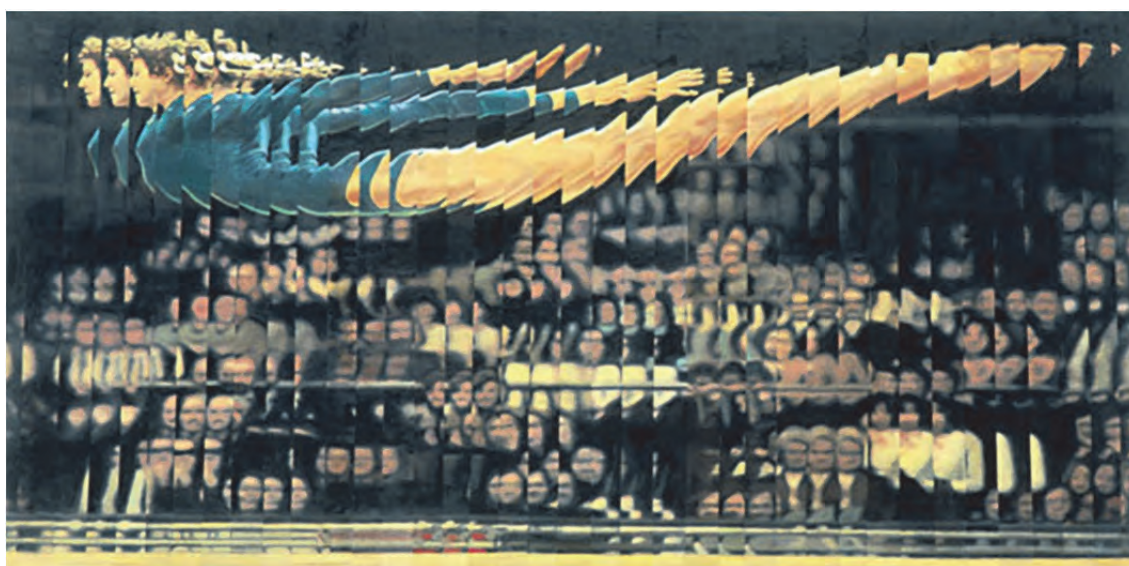


Fig. 90. Lucy Mc Kenzie. “Olga Korbut”. 1998.

Curiosamente este proceso de renderizado también se presentaba ante el usuario tradicionalmente, mediante sucesivas franjas horizontales de la imagen final, que iban completando el resultado (en programas como *Pov ray*, una alternativa mediante línea de código a programas de diseño en tres dimensiones como *3d Studio*), si bien en este caso, el producto final no evidenciaba la existencia de este proceso a diferencia de los cuadros de

---

<sup>240</sup> (H. Foster 2001) Op. Cit. P.133.

<sup>241</sup> Ibídem



Bombín. Precisamente el artista cántabro nos adelanta de esta manera recursos similares a los que han empleado otros artistas como Lucy McKenzie (Fig. 90), Jenny Saville -en alguna medida-, Adrian Ghenie, etc. Volveremos a profundizar en recursos similares en cuanto a su relación con el espacio y la organización del cuadro en el apartado dedicado a la Pintura digital.

## 5. PINTURA BORROSA

*“Yo llamaría [pos]moderno al arte que se consagra a presentar que existe lo Impresentable. Hacer ver que hay algo que se puede concebir que no se puede ver ni hacer ver: he aquí el compromiso de la pintura [pos]moderna”<sup>1</sup>*

Tantas veces se ha venido hablando acerca de la muerte de la pintura en general –más aún si cabe de su vertiente figurativa o representacional-, que pareciera que, próxima a su desaparición material, estuviéramos asistiendo poco a poco al espectáculo de su desintegración, a una sucesión de estados que paulatinamente fueran convirtiéndola en algo cada vez más intangible o vaporoso.

A lo largo de este apartado dedicado a la pintura borrosa, vamos a prestar atención a diferentes manifestaciones artísticas sociales, o tecnológicas que han podido de alguno u otro modo influenciar a la pintura para que esta comenzara a adoptar ese estado de volatilidad. En un primer acercamiento a este tema, podría parecernos que este tipo de influencias vienen dadas por el campo de la fotografía o el cine; pues estos han prestado, sin duda, su influencia como veremos, para que la pintura se preste a reproducir este fenómeno, pero no únicamente ha sido este medio el culpable como vamos a ver, de la adopción de estos rasgos estéticos “etéreos”, pues las raíces del empleo de la *borrosidad* en la pintura vienen detectándose ya, desde aquellos tiempos en los que la óptica se reveló como una herramienta de gran ayuda -o incluso imprescindible- para la pintura. Pensemos por ejemplo en este sentido,

---

<sup>1</sup> Lyotard, Jean-Françoise en palabras de Aumont, Jaques “*La estética hoy*”. Cátedra. Madrid. 2001. P.170.

en el tipo de pinturas que se conseguían con el uso de la cámara oscura (recordemos el profundo análisis del fenómeno por parte de Hockney<sup>2</sup>)



**Fig. 91. Gerhard Richter. "Schäzler". 1964.**

Por otra parte, deberemos examinar como el empleo de la borrosidad plantea ciertas consideraciones de corte metafórico o raíz sociológica que no podemos dejar escapar. ¿Se trata de un acercamiento de la pintura a las corrientes espirituales de nueva era o a la costumbre minimalista occidental que la aleja de su materialidad? ¿Es acaso un reflejo esta pintura de una sociedad occidental avanzada y especializada en la que la autoafirmación y la radicalidad en cualquier campo científico o social es cada vez peor considerada

---

<sup>2</sup> (Hockney 2001)

y en la que cabe más la indeterminación y las imprecisiones? ¿Se trata de reflejar en la pintura este relativismo insustancial o quizá simplemente estamos adoptando las características estéticas propias de otro medio? ¿Habrá muerto (de alguna manera ya por fin) la pintura y estamos asistiendo a la presencia de su vaporoso espectro? ¿O puede que simplemente -y pese a que parezca mentira que estemos hablando de casi cincuenta años en el uso “habitual” de este recurso-, aún resuenen los ecos de los sesenta, los postulados del arte conceptual, la desmaterialización del objeto artístico y la pintura se nos presente en rebeldía, en un quiero y no puedo que intenta restar materia y fisicidad a la obra, pese a que siga presentándose ésta, aún ligada a un soporte?

## 5.1 GÉNESIS: UNA CUESTIÓN DE PERCEPCIÓN

Pese a sus retazos levemente angulosos, la fotografía tomada por Nicéphore Niepce y considerada como la primera fotografía de la historia (Fig. 92) es lo que podríamos denominar como una imagen “borrosa”, especialmente si la comparamos con una fotografía actual, en la que solo veríamos una borrosidad ‘similar’ como efecto para dirigir nuestra atención hacia las zonas más enfocadas<sup>3</sup>. Mientras que en estas primeras fotografías el aspecto borroso venía impuesto por las limitaciones de la propia técnica, hoy en día podemos ver como artistas se sirven de este efecto, como veremos, por diversos motivos. Karl Ruhrberg ya señaló como estas primeras fotografías poseían una textura de grano grueso que guardaba mucha similitud con las pinceladas de algunos cuadros impresionistas –e incluso con el tratamiento de algunos dibujos como los de Seurat (Fig. 93)-, lo que se hacía particularmente evidente en esta primera imagen. Esta textura, aparecía gracias al proceso en el que se cubría con asfalto sensible a la luz una placa de Cinc que posteriormente era lavada con petróleo y aceite de lavanda, con lo que se eliminaban los fragmentos no endurecidos por la exposición a la luz:

*“Esto proporcionó a la imagen una irregularidad granulosa, una especie de vibración visual que, aunque de forma involuntaria, recordaba la reproducción esquemática de la vegetación y el cielo combinados con la*

---

<sup>3</sup> Es la característica que se conoce como “profundidad de campo” y que hace que prestemos atención a las partes que no presentan tal fenómeno: “Es un recurso que tiene el fotógrafo para señalar, indicar o centrar la atención del espectador reñarcándole que está en la parte más importante de la fotografía.” Perea, Joaquín / Castelo, Luis / Munárriz, Jaime. “La imagen fotográfica”. Akal. Madrid. 2007.P.152

*solidez en la pintura de edificios que se encuentran en los motivos similares de un pintor como Camille Pissarro.”<sup>4</sup>*

Esta irregularidad granulosa a la que se aludía sobre estas líneas, está presente en prácticamente toda la imagen, e incluso en la zona donde podemos apreciar en menor medida este efecto, debido al mayor contraste por la luz que recibe el objeto –el ángulo transversal que forma el tejado de la casa en el centro de la imagen- ; también puede apreciarse que no hay una nitidez clara en esta zona que delimite las formas (como ya indicamos en el capítulo anterior se hace inevitable para nuestro estudio volver a mencionar la importancia del nacimiento del fenómeno fotográfico para la configuración de nuestro mundo simbólico y estético).



**Fig. 92. Joseph Nicéphore Niépce. “Vista desde la ventana en Le Gras”. 1826.**

---

<sup>4</sup> Ruhrberg Karl “Arte del siglo XX Vol. I”. Taschen. Colonia. 2005. P.8.

El ser humano percibe los objetos que le rodean gracias a la luz y a las diferentes graduaciones de esta sobre los objetos, lo que provoca contrastes (de ahí precisamente que se nos haga más “evidente” la zona central citada de la fotografía). Las primeras imágenes fotográficas pues, y por razones inherentes al escaso nivel de desarrollo de la técnica, se presentaban ante nosotros como objetos con ciertas dificultades para poder ser “consumidos” visualmente hablando, si bien es cierto que nuestra capacidad receptiva visual no había sido sobre-entrenada como lo es en la actualidad, lo que nos indica que indefectiblemente aquellos primeros productos visuales se hallaban en concordancia con nuestro desarrollo en tal sentido – esto es ‘tecnológicamente’ hablando<sup>5</sup>-. Podríamos hablar pues de una relación directa entre visualidad, percepción y aparatos ópticos enfocados en la representación de lo que nos rodea, ya que estos, no hacen otra cosa que emular las condiciones propias de los receptores biológicos que poseemos para tales funciones.

En este sentido, parece claro -como ya apuntó David Hockney<sup>6</sup> en su profundo estudio “*El conocimiento secreto*”- que el descubrimiento de algunos instrumentos ópticos como la cámara clara, la cámara oscura, o los espejos lentes aplicados a la representación artística “fidedigna” de la realidad, establecieron un cambio radical desde el punto de vista de la rápida y eficaz ejecución de la misma, e incluso, pudieron influenciar a aquellos artistas que por uno u otro motivo no hicieron uso estos<sup>7</sup>. De ahí que algunas de las obras

---

<sup>5</sup> Hablamos únicamente de las imágenes tecnológicas, y de cómo estas han ‘hipertrofiado’ nuestro sistema visual y receptivo.

<sup>6</sup> Hockney David “*El conocimiento secreto*”. Barcelona. Destino. 2001.

<sup>7</sup> Con respecto a la influencia de la estética de los artistas que empleaban la óptica frente a los que no lo hacían, consideramos que, si bien parece ser que este tipo de elementos ópticos estaban más que presentes en los talleres de la mayoría de los artistas, muchos de ellos no usándolos, únicamente adoptaban las características estéticas propias de estos usos. Es bastante común observar a lo largo de la historia del arte y de la pintura, como unos artistas



en las que este tipo de artilugios han sido empleados sean frecuentemente comparadas con fotografías, pese a que, como nos advierte Schaeffer la fotografía y la cámara oscura se distinguan “*profundamente*”:

*“La fotografía se distingue pues profundamente de la ‘cámara oscura’. Encierra siempre un hiato virtual entre el dispositivo puramente óptico, soporte de una imagen aérea eventual, y el utensilio óptico-químico completo en tanto que se considera soporte de una señal química.”*<sup>8</sup>



**Fig. 93. Georges Seurat. “Garçon assis portant un chapeau de paille”. 1883.**

---

o una serie de circunstancias de su entorno social o tecnológico han influido sobre otros, creando una serie de convenciones temáticas, procedimentales o estéticas. De tal convencimiento surge precisamente esta investigación.

<sup>8</sup> (Schaeffer 1990). Op. Cit. P.17

Tendríamos pues por una parte con la fotografía el soporte de la huella de la luz fijada gracias a unos productos químicos, mientras que en la cámara oscura el soporte de esa imagen aérea se encuentra dentro del propio dispositivo en el que también se sitúa al artista y es este el que con su habilidad, debe “fijar” el resultado de esa imagen fantasmal en el papel.

Entendemos pues que obviamente, el asunto de la borrosidad está ligado no solo a las características específicas del objeto representado, sino también e incluso en mayor medida, a cómo es percibido este por parte del espectador; un intento de representar lo irrepresentable y, recordemos la cita de Lyotard, *“...Hacer ver que hay algo que se puede concebir que no se puede ver ni hacer ver...”*<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Lyotard, Jean-Françoise en (Aumont 2001) Op.Cit.P.170

### 5.1.1. REPRESENTANDO LO QUE VEMOS

Quizá el primer referente, -o al menos uno de los más evidentes- como los pintores que hacían uso de los aparatos mencionados por Hockney, lo encontremos en el Renacimiento en las obras de Leonardo Da Vinci. Como es sabido, el pintor italiano estaba particularmente interesado en el empleo de la ciencia al servicio del arte e incluso llegó a dejar descripciones de estos aparatos en algunos de sus manuscritos<sup>10</sup>. El celeberrimo artista, puede considerarse el primero que pondría en práctica el uso de los contornos indefinidos, o de las imágenes nebulosas, bien por medio de una observación empírica de su entorno y la búsqueda de la mejor representación pictórica, o quizá también en alguna medida por el uso de estos instrumentos. Estos dos recursos, serían ampliamente explotados por sendas técnicas de su propia invención como es de sobra conocido: en el primer caso, hablaríamos del esfumado (conocido popularmente con el término italiano *sfumato*) mientras que en el segundo, la imagen perdería definición por medio de lo que él denominó como perspectiva atmosférica o aérea. En relación a esta última, Eco y Calabrese -en un interesante trabajo que analiza las relaciones entre el factor temporal y la pintura- consideran lo siguiente:

*“En este tipo de espacialidad la ilusión de profundidad es obtenida mediante la variación de tonos cromáticos. Los colores son blanqueados en función de la distancia y del aire interpuesto entre el sujeto observador y el objeto observado. La primera y más evidente innovación se verifica en la manera de tratar los contornos de las cosas, contornos que se presentan muy*

---

<sup>10</sup> “Leonardo da Vinci hace una descripción precisa de una de estas cámaras en su *Codex Atlánticus*. En este manuscrito se describe con precisión cómo en una habitación a oscuras, si se practica un orificio en una de las ventanas cegadas, la luz que penetre por éste formará en la pared opuesta una imagen invertida.” (Perea, Castelo y Munarriz 2007) Op. Cit. P.114

*indefinidos. La perspectiva aérea es el resultado de una regla empírica: sólo la experiencia es responsable de conseguir un buen efecto con la disminución cromática en la distancia. Un fenómeno sujeto a variantes como lo son la hora del día en la que se toma el instante representado y la distancia del objeto con respecto al ojo del observador, no puede reducirse a una regla racional.”<sup>11</sup>*

En ambos casos, el recurso de la borrosidad o atenuación cromática, que implica una desatención de los límites de lo representado, contrariamente a lo que pudiera parecer, trata de aportar veracidad a la imagen. Se trata de hacer más difícil de “ver” una imagen con todos los recursos mencionados, para que realmente se “vea” como en realidad es.

Volviendo a la representación pictórica, cuando se trata de representar fielmente un busto por poner un ejemplo, un recurso habitual es delimitar perfectamente –y por tanto enfocar – una parte del rostro sobre la que queramos llamar la atención, y en muchas ocasiones suele recurrirse a los ojos por su componente expresivo. Se utiliza este recurso para enfatizar precisamente estos elementos seleccionados; se observa especialmente en los retratos con un carácter más *fotográfico* como los de Chuck Close, que efectivamente copia todas las características de este medio. Cuando observamos atentamente un objeto cerca de nuestros ojos nos damos cuenta cómo de alguna manera el fondo queda levemente desenfocado, pues no estamos prestando nuestra atención a él<sup>12</sup>; lo mismo sucede con un objeto que se interponga entre los ojos de un observador –y esté próximo a estos– mientras se fijan en un objeto distante. Roman Gubern nos hablaba de esto en relación a como la perspectiva renacentista era una abstracción que mentía sobre la fisiología de la visión:

---

<sup>11</sup> Eco, Umberto y Calabrese, Omar “*El tiempo en la pintura*”. Mondadori. Milán. 1987. P.208.

<sup>12</sup> (Baxandal 1989). Op. Cit. P.98

*“Existe, además, otra violación flagrante de la fisiología de la visión, que suele citarse con menos frecuencia. Porque la acomodación selectiva del cristalino a las distancias hace que cuando el primer término se ve con nitidez, el fondo aparece borroso, y viceversa, ya que es imposible mantener nítidamente enfocada toda la profundidad de un campo visual, como hacen los pintores artificialmente.”*<sup>13</sup>

Por otra parte, los objetos que quedan alrededor de nuestro foco de atención y conforme nos vamos acercando a lo que se considera como “visión periférica” se nos presentan más imprecisos, como ya nos indicó Pirenne: *“...la visión se torna gradualmente más imprecisa hacia los bordes del campo visual”*<sup>14</sup>. Para ser un poco más concisos, cabría decir que nunca podemos enfocar la totalidad de una escena a nivel visual, pues la visión en sí misma es selectiva y parcial –recordemos una vez más las observaciones de Hockney y lo que hemos venido afirmando sobre este tema-, como ya comentamos en el apartado dedicado a la fragmentación. El efecto que ilustrábamos trata de algún modo de emular la sensación que se produce cuando miramos a alguien directamente a los ojos, focalizando nuestra atención en ellos<sup>15</sup>.

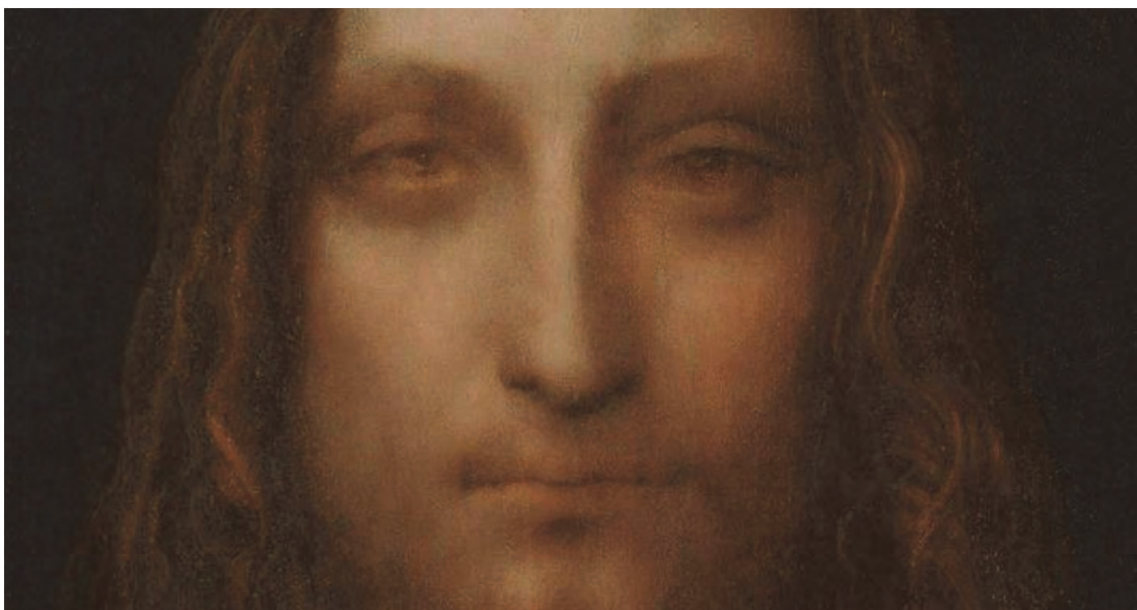
Decíamos que este efecto se hacía particularmente evidente en las pinturas que estaban más cercanas a una estética fotográfica, y es que este recurso, es ampliamente explotado en la fotografía, en la que mediante la

---

<sup>13</sup> (R. Gubern, La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea 1987). Op Cit. P.80.

<sup>14</sup> (Pirenne 1974). Op. Cit. P.62.

<sup>15</sup> Más información en: “La teoría de la percepción”, en Zunzunegui, Santos “Pensar la imagen” Cátedra. Madrid. 2010.



**Fig. 94. Leonardo Da Vinci. “*Salvator mundi*” (Detalle). 1506-1513.**

profundidad de campo y la relación de apertura del diafragma, podemos emular el efecto citado para dirigir la atención del espectador a una zona concreta de la imagen. Del mismo modo, la “borrosidad” –utilizando el término empleado por Perez-Jofre<sup>16</sup> - toma un nuevo sentido si cabe con la fotografía digital, como veremos en el tercer gran apartado de este trabajo, con la que podemos proporcionar ese efecto sobre una imagen obtenida previamente, mediante software de retoque digital y sin necesidad de que ajustáramos la toma a las condiciones específicas que propiciarían dicha estética

Quizá Da Vinci, adelantándose a los estudios psicofisiológicos que tratarían de esclarecer los fenómenos perceptivos estudiados muchos años más tarde, aconsejaría difuminar los contornos de sus figuras para que los

---

<sup>16</sup> Perez-Jofre, Ignacio “*Imágenes borrosas*” en “*Studies in Visual Arts and Communication*” [online]  
[http://journalonarts.org/wp-content/uploads/2015/01/SVACij-Vol1\\_No1\\_2014-PEREZ\\_JOFRE-Ignacio-Imagenes-borrosas-protected.pdf](http://journalonarts.org/wp-content/uploads/2015/01/SVACij-Vol1_No1_2014-PEREZ_JOFRE-Ignacio-Imagenes-borrosas-protected.pdf) [Consultado: agosto 2014]

modelos ganaran así en veracidad<sup>17</sup> sin obviar las otras características citadas del recurso. En la imagen adjunta (Fig. 94) podemos apreciar un detalle del “Cristo salvador del mundo”, obra atribuida ya oficialmente a Leonardo Da Vinci y que formó parte de la exposición “*Leonardo da Vinci: Painter at the Court of Milan*”, en la National Gallery de Londres<sup>18</sup>, figurando así mismo en su catálogo a nombre del artista. La pintura no posee un excelente estado de conservación, salvo en su parte inferior, pero nos servirá para prestar atención a detalles de este uso del “desdibujado” que se producen en el rostro de la figura que representa, así como en otros trabajos de Leonardo.

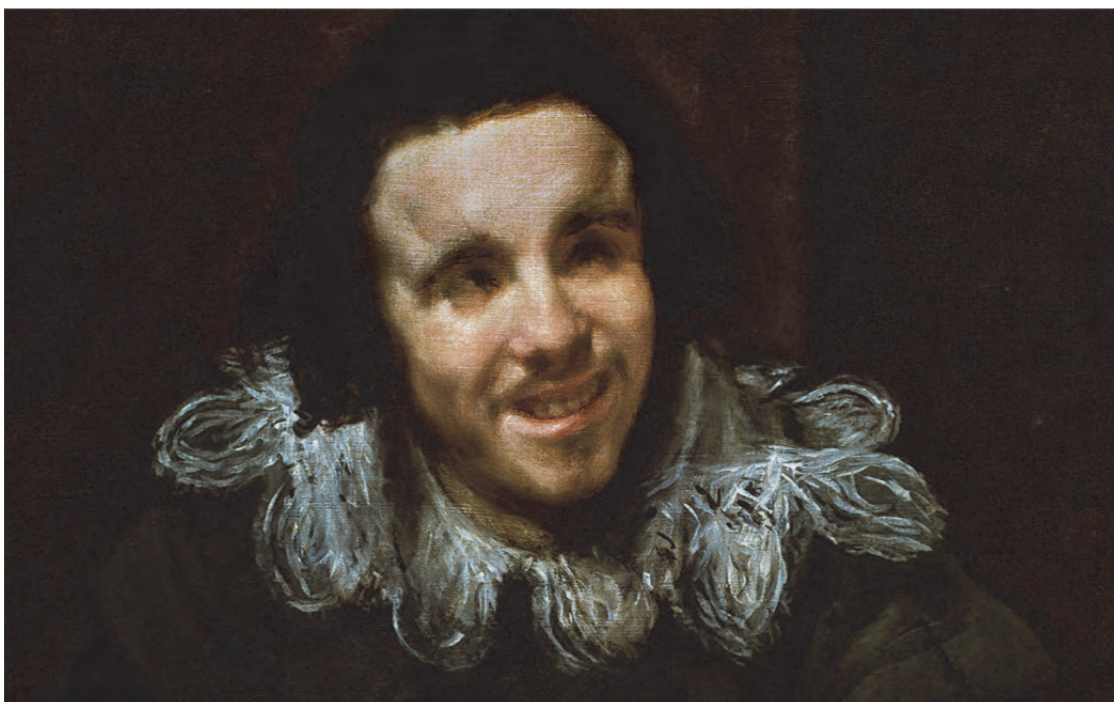
Lo interesante del caso de esta obra es que quizá al no conservarse las últimas capas aplicadas por el artista, nos permite ver un estado de la misma en la que quedan a la vista partes que posteriormente serían cubiertas por pintura, frente a otras que ya presentaban un estado “final”. Este tratamiento puede observarse también en dos de sus obras maestras, “*La Gioconda*” y “*La virgen de las rocas*”.

---

<sup>17</sup> “Leonardo Da Vinci aconseja difuminar suavemente los contornos de las figuras para alcanzar mayor realismo: “no deslindes tu figura de su campo por medio de un trazo muy acusado”<sup>1</sup>. En la realidad no hay contornos, sino transiciones de tono, luminosidad o intensidad de color; además, el aire interpuesto vela y difumina las figuras. En Leonardo, el uso de la borrosidad tiene una función exclusivamente perceptiva y proviene de una búsqueda de realismo; marca también el paso de una representación de la figura de carácter dibujístico, con contornos nítidos, a una representación más ambiental, basada en la mancha pictórica.” Pérez-Jofre Ignacio “*Imágenes borrosas*” en “*Studies in Visual Arts and Communication*” [online] [http://journalonarts.org/wp-content/uploads/2015/01/SVACij-Vol1\\_No1\\_2014-PEREZ\\_JOFRE-Ignacio-Imagenes-borrosas-protected.pdf](http://journalonarts.org/wp-content/uploads/2015/01/SVACij-Vol1_No1_2014-PEREZ_JOFRE-Ignacio-Imagenes-borrosas-protected.pdf) [Consultado enero 2014] P.3

<sup>18</sup> Postico, Daniel. “*Da Vinci, el genio que revolucionó el retrato*” en Diario El Mundo [online]. [<http://www.elmundo.es/elmundo/2011/11/08/cultura/1320776485.html>]. [Consultado: enero 2012].





**Fig. 95. Velázquez, Diego. “El bufón Calabacillas” (Detalle). 1635-1639**

Más tarde, en el Barroco -como apunta también Perez-Jofre en el mismo artículo citado<sup>19</sup>-, será el máximo exponente de la pintura española, Velázquez, el que haga uso de este recurso y no solo para dar cuenta de ese “aire” existente entre las figuras en el espacio, aportar verismo a la imagen o sugerir psicológicamente como podemos percibir al representado (aludiendo a su posible situación social o salud mental) , sino como ya hemos indicado, para incorporar características propias del proceso de aprehensión visual de la escena:

*“Es muy interesante observar el uso que hace Velázquez de la borrosidad. Es un lugar común de la historiografía artística hablar de este artista como precedente del Impresionismo por el uso de pinceladas sueltas que generan sensación de conjunto, y por hallazgos plásticos como la representación del*

---

<sup>19</sup> (Perez-Jofre, "Imágenes borrosas" en Studies in Visual Arts and Communication nº1 2014). Op. Cit. P.3.

*movimiento en la rueda de Las Hilanderas. La borrosidad puede ser vista como otro recurso tendente a incorporar la percepción del espectador en la construcción de la escena; este recurso se hace especialmente evidente en el tratamiento de la cara de El bufón Calabacillas.*<sup>20</sup>

Perez-Jofre subraya de qué manera la historiografía nos presenta a Velázquez en calidad de precursor “primitivo” del impresionismo, adelantándonos el recurso de construir la imagen a base de signos plásticos individuales a través de los que podemos obtener una imagen de conjunto que remite a una escena. Como se destaca también en el texto, Velázquez presta atención a la figura del observador, al plantear la cuestión de la percepción – por parte de este- mediante la incorporación de la borrosidad en el rostro, tal y como hará también con los reyes al fondo de las Meninas, o el rostro de la Venus del espejo reflejado en el espejo que sostiene Cupido, si bien en esta ocasión su uso, parece querer ir más allá de presentar únicamente un personaje de una forma veraz<sup>21</sup>.

Volviendo al empleo que citábamos ya en Leonardo de los dispositivos ópticos con el fin de optimizar la construcción de la imagen, podemos afirmar

---

<sup>20</sup> Ibídem.

<sup>21</sup> Remitimos una vez más al interesante artículo de Perez-Jofre y a su vez a los estudios citados por él de Manuela Mena sobre la posibilidad de que el artista quiera ofrecer al espectador una interpretación psicológica del personaje: “*De manera parecida a cómo Woody Allen, en la película Deconstructing Harry, hace aparecer a un personaje borroso, como metáfora de su pérdida de definición o identidad psicológica, Velázquez representa la dificultad de visión de su protagonista y, asociado a ella, su retraso mental, a través del tratamiento desenfocado, borroso, de la cara. Está realizando una transposición visual de un ingenio y modernidad sorprendentes: para representar una manera borrosa, confusa, de ver y de entender el mundo, nos hace ver la cara, como portadora de expresión e intelecto, borrosa.*” Ibídem. P.5

aquí que Velázquez es posible que también se sirviera de estos - recordemos a este respecto que, por encima de la función estética y plástica de las obras en estos años, se encontraba la función documental como mero testimonio de una realidad, al poseer aún los artistas el privilegio de ser los únicos creadores de imágenes existentes- y precisamente tal circunstancia nos puede hacer entender mejor esa necesidad de emplear una pintura ciertamente aligerada y no tan matérica<sup>22</sup> (lo que también a nivel procedimental mejoraría notablemente los tiempos de secado entre capa y capa) así como esa “rapidez” de ejecución para esbozar valientemente a base de pinceladas sueltas los rostros de los retratados<sup>23</sup>. Recordemos también en tal sentido lo que afirmaba Schaeffer sobre la cámara oscura:

*“En el caso de la cámara obscura, asistimos de hecho a una reproducción, no sólo de lo visible, sino de lo visto, ya que el pintor ejecuta su dibujo partiendo de una imagen aérea y de su proyección retiniana.”*<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> *“El cuerpo de la pintura en el cuerpo del espectador. “La palpitación de la carne es un temblor en la pintura. Una vibración de toques de color recorre el cuadro conmoviendo la figuración”. Estos cambios en la pintura que auguran una cierta rematerialización, son sin embargo cuestionados una y otra vez por los grandes pintores, que de alguna manera se resisten a lo matérico. Pensemos en como Velázquez “aligeraba los cuerpos de materia”, como sus figuras son contorneadas evidenciando lo plano de su condición bidimensional”*

Aja de los Rios, José. *“La corporalidad de la pintura. Huellas y procesos del artista.”* Tesis doctoral inédita. UCM. Madrid.2012. P.260.

<sup>23</sup> Jesus del Real Amado en relación a un análisis de Gracián, por parte de J.A. Maravall indica: *“Va haciendo, además, un recorrido historiográfico por los textos más usuales buscando en ellos la propia significación de su época: así con Gracián, analiza lo que significaba pintar “a lo valentón” que es aplicado a la pintura de Velázquez y que hay que entender hoy como de pinceladas sueltas, una característica más apreciable sobre todo después de su primer viaje a Italia.”* Del Real Amado, Jesus *“Ut pictura kynesys: relaciones entre pintura y cine”*. Tesis Doctoral [online]. UCM. Madrid. 2007. P.161

Precisamente este origen aéreo de la imagen, esa condición inestable al ser reflejo de la propia realidad, sería lo que llevaría en parte al pintor a tratar de capturar lo representado con la mayor premura posible; esta característica se hace especialmente útil en los estados “iniciales” de la imagen, esto es cuando estamos hablando de un boceto que puede completarse a posteriori, como parte del proceso de la imagen. Aquí deberíamos diferenciar propiamente esta circunstancia, de los estilos más desechos sueltos o abocetados, que pueden también poseer estas características, si bien contempladas como fin y no como medio y que son comúnmente conocidos de esta manera porque nos recuerdan precisamente a muchos de los estudios preparatorios que suelen llevarse a cabo para la realización de un cuadro.



Fig. 96. Luc Tuymans. “Me”. 2011.

Por otra parte, y en cuanto al empleo del color se refiere, puede establecerse una relación entre borrosidad como ‘pérdida de los límites’ y

---

<sup>24</sup> Schaeffer, Jean-Marie “*La imagen precaria del dispositivo fotográfico*” Cátedra. Madrid. 1990. P.17

armonías cromáticas, siempre y cuando estas aproximen sus valores en cuanto a cercanía en valor y saturación, o bien estos, se encuentren afines en un determinado sistema cromático, como vamos a ver más adelante.

Un buen ejemplo lo podríamos encontrar al encontrar un entorno natural que solo se ve afectado por la luz nocturna y en el que todos los objetos adoptan una apariencia más fría y azul. Velázquez, al igual que otros naturalistas del siglo XVII adoptaron una “paleta española” muy reducida<sup>25</sup>, en la que predominaban los tonos pardos, un recurso expresivo que, si bien con una paleta en este caso dominada por los tonos fríos, grises y azules, podría por ejemplo aludir a la técnica del famoso pintor belga Luc Tuymans (Fig. 96), y que remite a las armonías cromáticas que citábamos con anterioridad, trayéndonos a la memoria –salvando las lógicas distancias e intencionalidades entre ambos artistas- incluso la famosa perspectiva aérea de Leonardo:

*“En este tipo de espacialidad la ilusión de profundidad es obtenida mediante la variación de tonos cromáticos. Los colores son blanqueados en función de la distancia y del aire interpuesto entre el sujeto observador y el objeto observado. La primera y más evidente innovación se verifica en la. manera. de tratar los contornos de las cosas, contornos que se presentan indefinidos. La perspectiva aérea es el resultado de una regla empírica: sólo la experiencia es responsable de conseguir un buen efecto con la disminución cromática en la distancia.”*<sup>26</sup>

Bien es cierto que como apuntan Eco y Calabrese, al tratarse de un fenómeno natural sujeto a variaciones observables no pueden establecerse una serie de parámetros por los que podamos emplearlo en la representación de cualquier tipo de situación y por lo tanto estaríamos hablando de una

---

<sup>25</sup> Brown, Jonathan y Garrido, Carmen. “Velázquez. La técnica del genio”. Ediciones Encuentro. Madrid. 1998. P.17.

<sup>26</sup> Eco, Umberto y Calabrese Op. Cit. P.208.

aplicación de esta “borrosidad” en diferentes grados y con diferente intensidad. Lo mismo podría decirse de la aplicación de este carácter “blanquecino” en las obras de Tuymans, si bien, en el caso del pintor belga no se atiende a una fenomenología natural si no que es empleado como veremos quizá con otro tipo de intenciones expresivas<sup>27</sup>.

### **Simbolistas, preimpresionistas y precedentes**

A finales del XIX, algunos pintores simbolistas comenzaban tímidamente a romper con las estéticas anteriores, pero hay que señalar como precedente de estos a su vez –y continuación natural de los pintores citados- a Francisco de Goya, que emplearía también la representación de lo fantástico y su representación ‘brumosa’ o abocetada. Cabría destacar numerosas obras, pero por representativas podríamos citar la polémica obra titulada “*El coloso*”<sup>28</sup> o la menos conocida -pero mucho más pertinente para nuestros comentarios- “*El tío Paquete*” (Fig. 97). Si la comparamos con “*El bufón Calabacillas*” (Fig. 95) resulta evidente que en esta obra Goya deja patente lo fuertemente que fue influenciado por Velázquez, del que había estudiado su obra en las colecciones reales, llegando a realizar una serie de grabados que expresaban su admiración por el artista<sup>29</sup>, así como dos copias que se conservan en el Museo del Prado de las obras “*Esopo*” y “*Menipo*”. Coetáneo al

---

<sup>27</sup> Ver: 5.6. Referentes: Gerhard Richter y Luc Tuymans

<sup>28</sup> Conociendo la polémica surgida en torno a los estudios del Museo del Prado en contra de la autoría de esta obra por parte de Goya, vamos a posicionarnos del lado de los estudios que defienden lo contrario. García Calero, Jesús “*Un estudio vuelve a atribuir ‘El Coloso’ a Goya*” ABC Cultura 4-4-2013 [online] <http://www.abc.es/cultura/20130401/abci-estudio-coloso-goya-atribucion-201304011412.html> [Consultado: mayo 2013]



**Fig. 97. Goya, Francisco de "El tío Paquete".1819 Museo Thyssen**

artista español, el pintor suizo de difícil clasificación<sup>30</sup> Johan Heinrich Füssli, apuntaría en algunas de sus obras las líneas maestras del arte simbolista, al

---

<sup>29</sup> Carr-Gomm, Sarah "*Francisco Goya. Great Masters*". Parkstone International. Nueva York. 2011 P.17. Puede encontrarse más información sobre esta serie en línea en un documento facilitado por la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando que recoge un fragmento del catálogo general de la Calcografía Nacional: Clemente Barrena, Javier Blas, Juan Carrete y José Miguel Medrano, "*Calcografía Nacional: catálogo general*", Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, Calcografía Nacional. 2004. [online] [http://www.realacademiabellasartessanfernando.com/assets/docs/goja/colecciones\\_de\\_goya.pdf](http://www.realacademiabellasartessanfernando.com/assets/docs/goja/colecciones_de_goya.pdf) [Consultado: agosto 2010]



ocuparse de las histerias pesadillas y otros terrores de corte psicológico, desde una estética de lo fantástico. Hay que destacar entre las obras del pintor suizo, su lienzo más famoso *“La pesadilla”*, de 1781 y *“Silencio”* de 1799, en los que se apunta levemente el carácter fantasmal de algunas formas. Del mismo modo Goya también está anticipando el Simbolismo, con su conjunto de grabados sobre los *“Caprichos”* que anteriormente habían sido denominados como una serie llamada *“Sueños”*<sup>31</sup> a las que precedió el famoso *“El sueño de la razón produce monstruos”*.

Parece relacionarse claramente en estas obras, y especialmente en esta última, la pérdida visual de los límites con lo oscuro, lo oculto y lo misterioso (el mundo de los sueños, las pesadillas...) y en definitiva, con el mundo de lo monstruoso<sup>32</sup>. Esta relación, como veremos más adelante, puede emplearse también para la fotografía, medio que ya algunos de los pintores simbolistas emplearían en el proceso de sus pinturas. Puede que entre los artistas simbolistas, el uso de este recurso estuviera relacionado precisamente con estos temas, recurrentes en todas sus obras y en alguna medida también como herencia del romanticismo –que se preocupó especialmente por crear una sensación ambiental y ofrecer un carácter “psicológico” del paisaje-, aunque empleado esta vez con un carácter más morboso. Podemos destacar algunos

---

<sup>30</sup> “Füssli, un artista extraño e irregular, pinta aquí el terror nocturno, y parece anunciar tanto el Romanticismo y el Simbolismo como la psicología de las profundidades” Gibson, Michael. *“El Simbolismo”*. Taschen. Colonia.. 1997. P.22.

<sup>31</sup> Duque, Félix *“La banalización de los monstruos (lógica del exceso)”* en “Δαίμων. Revista de Filosofía” nº 42, 2007, 45-70. P.48. [online]  
<http://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/13127/1/La%20banalizacion%20de%20los%20monstruos%20Logica%20del%20exceso.pdf> [Consultado: junio 2013]

<sup>32</sup> Ibídem.



**Fig. 98. Eugène Carrière. "Portrait de femme". 1895-1900**

empleos de esta estética, en las obras de Odilon Redón, Franz von Stuck, Léon Bakst, Halfdan Egedius y Fernan Khnopff entre otros, si bien, el máximo

exponente lo encontramos en el pintor y litógrafo Eugène Carrière -sobre estas líneas- (Fig. 98).

Su obra, no solamente se caracteriza por parecer invadida por una particular atmosfera nebulosa, sino que además, era particularmente sobrio en cuanto al empleo del color se refiere: “*Carrière encontró una fórmula de pintura que mantuvo toda su vida: renunciaba a lo pintoresco y pintaba con colores desvanecidos, marrón sobre marrón con relieves blancos.*”<sup>33</sup> Durante una estancia en Londres –ciudad por otra parte típicamente asociada con el fenómeno atmosférico nebuloso-, además de relacionarse con Whistler, conoce la obra de Turner que sin duda influiría en la configuración de sus etéreas imágenes, ya que al igual que los trabajos de Carrière, la sensación de una especie de desafección/atracción para con la imagen dominará toda su obra. Existe una especie de “*poética de lo sublime*”<sup>34</sup> que subyace en torno a la obra de ambos artistas, entendiendo lo sublime como aquello que provoca estos sentimientos citados.

Precisamente la imagen que ilustra nuestro primer comentario sobre el pintor representa perfectamente la idea que queremos subrayar, de cómo la pintura de Turner, maestro británico del paisaje, adopta las características de una época que le es propia, tal y como advirtieron Eco y Calabrese:

*“Lluvia, vapor y velocidad son tres términos que tienen por lo menos un rasgo en común. La lluvia produce una visión indefinida de las cosas; todo*

---

<sup>33</sup> (M. Gibson 1997) Op. Cit. P.35.

<sup>34</sup> Raquejo, Tonia “*Imágenes poéticas de lo sublime: equivalencias visuales de la retórica en la pintura de Turner*” Biblioteca Miguel de Cervantes. Alicante. 2006. Burke, Edmund. “*De Lo Sublime y De Lo Bello.*” Altaya, Barcelona, 1995.



**Fig. 99. J.M. William Turner. “Lluvia, vapor y velocidad”. 1844.**

*parece oscurecido, como si se viera a través de un sutil estrato de niebla. El vapor, en el caso del lienzo de Turner se refiere tanto al que produce la locomotora, como al efecto de “vapor” originado por la misma lluvia, es algo que impide la plena visibilidad. Pero también la visibilidad, en cuanto rapidez del movimiento de un cuerpo, hace imposible la visión. Y, efectivamente, la pintura de Turner está caracterizada por un efecto evanescente e indefinido, el mismo efecto que produce un tren corriendo a gran velocidad.”<sup>35</sup>*

Parece que efectivamente, el cuadro de Turner nace de la fascinación de este no solo por el medio pictórico, sino por los nuevos elementos de la vida cotidiana con los que está tratando, esto es las nuevas teorías científicas y los

---

<sup>35</sup> (O. y. Calabrese 1987). Op. Cit. P.108.

desarrollos sociales, pudiendo la obra convertirse en una “*exaltación del mito del ferrocarril y de la velocidad*”<sup>36</sup>. Sin duda estamos asistiendo a un cambio en los modelos de representación que funciona en relación a los propios desarrollos técnicos del momento que le son inherentes. El modelo convencional de visión establecido por la cámara oscura, comienza a cuestionarse y precisamente en este sentido, Jonathan Crary considera la figura de Turner como pieza fundamental<sup>37</sup> ya que supone la ruptura con el modelo tradicional de representación convencional. Por otra parte, el hecho de que Turner estuviera interesado en las nuevas teorías científicas o en como vertebrar la relación arte-ciencia (o mejor pintura-ciencia), queda patente con obras como por ejemplo “Luz y Color (la teoría de Goethe)” en la que Crary considera que se fusionan los efectos de la contemplación directa del sol a nivel retiniano y la propia representación de este<sup>38</sup>. ¿Estaba por tanto Turner deshaciéndose de la visión tradicional pictórica por su interés en los fenómenos ópticos y los nuevos desarrollos técnicos? ¿En qué medida la fotografía influyó a Turner para que comenzara a abandonar esta visión tradicional? Susan Sontag nos ofrece su punto de vista al respecto:

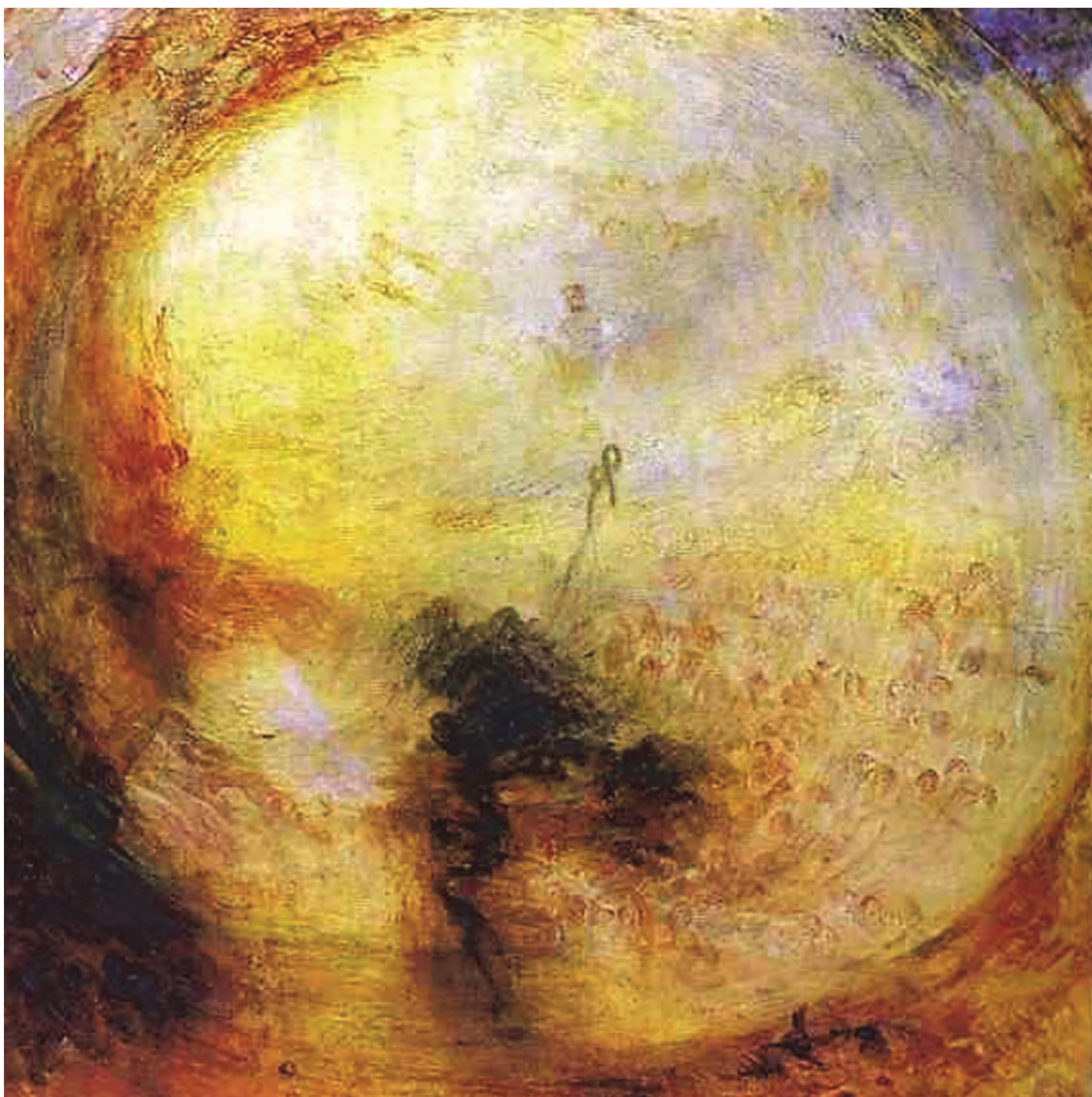
---

<sup>36</sup> Ibídem.

<sup>37</sup> “*En ninguna otra parte la quiebra del modelo perceptivo de la cámara oscura se muestra más claramente que en la obra tardía de Turner*” “*La abstracción visionaria*”, en Crary, Jonathan “*Las técnicas del observador. Vision y modernidad en el siglo XIX*”. Cendeac. Murcia. 2008. P.179

<sup>38</sup> “*...la vista del sol que antes había dominado tantas de las imágenes de Turner, ahora se convierte en una fusión del ojo y el sol. Por una parte, representa una imagen imposible de una luminiscencia que no podía ser sino cegadora y, por tanto, nunca vista, pero por otra parte, se asemeja también a una postimagen de esa luz engullidora. Si la estructura circular de esta pintura y otras de la misma época imita la forma del sol, también se corresponde con la pupila del ojo y con el campo retiniano sobre el cual se despliega la experiencia temporal de la postimagen.*” Ibídem. P.183.





**Fig. 100. J.M. William Turner. “Luz y color (La teoría de Goethe)”. 1843.**

*“De acuerdo con la versión usual, la fotografía usurpó al pintor en la tarea de suministrar imágenes que transcriban la realidad con precisión. Weston insiste en que, por ello, «el pintor tendría que estar profundamente agradecido», pues como tantos fotógrafos anteriores y posteriores a él considera que la usurpación es en realidad una liberación. Al apropiarse de la tarea de retratar de manera realista, otrora monopolizada por la pintura, la fotografía liberó a la pintura para su gran vocación moderna: la abstracción. Pero el impacto de la fotografía en la pintura no fue tan nítido. Pues cuando la*

*fotografía entró en escena, la pintura ya empezaba a alejarse por cuenta propia de la representación realista. Turner nació en 1775, Fax Talbot en 1800-- y el territorio que la fotografía llegó a ocupar con un éxito tan fulminante y rotundo quizás hubiese quedado despoblado de cualquier modo.*<sup>39</sup>

En palabras de Sontag, parece que la pintura ya habría iniciado un camino hacia unos resultados menos “realistas”, y que la influencia en todo caso se hubiera producido en sentido opuesto y por este motivo como afirmábamos, los fotógrafos de un modo moderado habrían ido incorporando la abstracción como una influencia en su trabajo proveniente a su vez del influjo que ejercía en el medio la pintura<sup>40</sup>. De un modo u otro ambos medios caminaban juntos hacia la abstracción en un periodo que abarcó aproximadamente hasta los años treinta<sup>41</sup>. Son muchos los trabajos de artistas que confirman esta teoría, y entre los más célebres encontramos a Monet, que por otra parte muestra su interés en el método científico desde su propia metodología aplicada a lo pictórico, como demuestra sobre todo en su serie sobre la catedral de Rouen (Fig. 101) en los que por adopta el carácter casi “mecánico” –y de algún modo fotográfico- de representar con bastante objetividad un elemento y como este es afectado por diferentes condiciones ambientales (un registro del “*tiempo expandido*” que recuperaría años más

---

<sup>39</sup> Sontag, Susan “*Sobre la fotografía*” Alfaguara. México. 2006. P.137

<sup>40</sup> “*Paulatinamente los fotógrafos se unieron a la búsqueda de imágenes más abstractas, arguyendo escrúpulos que evocan los argumentos de los pintores de la modernidad cuando rechazan lo mimético como mera representación. La venganza de la pintura, si se quiere. La pretensión de muchos fotógrafos profesionales de que hacen algo muy diferente de registrar la realidad es la indicación más patente de la inmensa contrainfluencia que ha ejercido la pintura sobre la fotografía. más patente de la inmensa contrainfluencia que ha ejercido la pintura sobre la fotografía.*” Ibídem. P.138.

<sup>41</sup> Dickerman, Leah “*Inventing abstraction 1910-1930*” Moma. Nueva York. 2012.





**Fig. 101. Claude Monet. “Catedral de Rouen”. 1894.**

tarde Warhol, mediante la grabación de la película “Empire” que filmaba el célebre edificio durante veinticuatro horas consecutivas<sup>42</sup> y que con anterioridad, habrían empleado los artistas japoneses, entre los que destaca Hokusai con sus treinta y seis vistas del monte Fuji<sup>43</sup>). Nathalia Brodskaya refiere en este sentido:

*“El tema principal de las series de Monet apenas se ve remodelado; solo difiere la iluminación. El objeto que el ojo está acostumbrado a ver va perdiendo poco a poco su interés. El espectador, al igual que el pintor, deja de verse atraído por el objeto en tanto que tal y pasa a estarlo por el juego de luces que lo envuelve. Es éste quien dicta las leyes: cambia el color de la superficie de los objetos; les confiere un carácter compacto o, por el contrario,*

---

<sup>42</sup> Brea, Jose Luís. “La era post-media. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales.” Copia de autor bajo licencia Creative Commons. 2009. P.10.

<sup>43</sup> Brodskaya, Nathalia. “Monet”. Parkstone International. Londres. 2011. P.60.

*los dota de transparencia; transforma sus contornos, o bien haciendo temblar las formas, o bien separándolas claramente del fondo del cuadro.*<sup>44</sup>

Fueron los impresionistas –abriendo el periodo de lo que consideramos arte contemporáneo– los que resultaron más profundamente influenciados por el medio fotográfico, -recordemos los comentarios que ya hemos hecho al respecto de Degas- si bien, la diferencia de esta influencia es notable, por ejemplo con los prerrafaelitas, que utilizaron la fotografía como una herramienta muy útil para lograr un tipo de definición muy estricta (Fig. 102).



**Fig. 102. Sir John Everett Millais. "Ophelia". 1852.**

---

<sup>44</sup> *Ibíd.*



Dentro del juego de influencias recíprocas que protagonizaron los dos medios durante el siglo pasado, los impresionistas adoptarían de la fotografía no solo los encuadres y ángulos insólitos, sino que a su vez, como afirmó Stieglitz<sup>45</sup>, influenciaron –e inspiraron a otros fotógrafos- para crear su “definición difusa” (Fig. 103. Alfred Stieglitz. “The Terminal”. 1892. Fig. 103). Fueron varios los factores que se aliaron para provocar la salida de los pintores de su estudio y que estos se interesaran por la pintura, desde la propia fabricación de los colores en tubos transportables, las nuevas teorías sobre la luz y el color y en buena medida, la necesidad de dejar patente su valía aun como método de representación “rápido” y objetivo, frente al alza de la popular y “rápida” fotografía.



**Fig. 103. Alfred Stieglitz. “The Terminal”. 1892.**

---

<sup>45</sup> (Sontag 2006). Op. Cit. P.134

## Puntillismo o divisionismo

Con posterioridad a los impresionistas, los llamados divisionistas o puntillistas, aplicarían con una noción más formal, racional y científica, los criterios estéticos apuntados por sus predecesores en relación directa a la luz, la aplicación de las pinceladas y otros criterios de tipo procedimental. Esto aportaría a sus obras un aspecto vibrante a nivel visual pero relativamente frío en comparación con las obras de los impresionistas<sup>46</sup>.

Como apuntábamos citando la fotografía de Niepce (Fig. 92), parece haber una relación entre las características que ofrecían estos soportes y la definición formal que postularon posteriormente estos pintores. En este sentido se postulaba también Juan Antonio Ramírez, siempre considerando la compleja relación de las diferentes manifestaciones pictóricas que tuvieron lugar durante los comienzos del siglo pasado, pues tal y como afirma el autor: *“Entre Seurat, el primer Matisse, el cubismo analítico y los futuristas (por mencionar solo algunos episodios), hay una cosa en común: el universo de la representación es discontinuo”*<sup>47</sup>

Y este universo es “discontinuo” porque por ejemplo los puntillistas rompieron con ideas que había instaurado el impresionismo, como por ejemplo

---

<sup>46</sup> “...hay que citar a los llamados neoimpresionistas o Puntillistas, cuya tesis era la aplicación rigurosamente científica de los valores plásticos que sus predecesores habían realizado de forma intuitiva . Esto produjo una construcción corpuscular de la luz, con granos o puntos -de ahí la denominación alternativa de "puntillismo"-, lo que, al margen de la espléndida y eficaz vibración lumínica de sus cuadros, provocaba una visión muy hierática de las figuras , que quedaban así como inmovilizadas.” (Calvo Serraller 2001) P.146.

<sup>47</sup> (Ramírez 2009) Op. Cit. P.171

la necesidad de pintar en el exterior. El taller se convierte en el laboratorio y las pinceladas pasan a mezclarse en la retina con la intención de crear en sus obras una realidad que si bien se basa en mecanismos fisiológicos, consigue ser autónoma y olvida hasta cierto punto lo referencial<sup>48</sup>. El puntillismo por ejemplo se considera que influyó en artistas posteriores que podríamos



**Fig. 104. Paul Signac. “Samois, La Berge, Matin”. 1901. (Detalle)**

considerar también -siguiendo la tesis de Kuspit- como precursores de la estética digital, como por ejemplo a Mondrian<sup>49</sup>, aunque a diferencia de aquellos, este no construye una trama -analizaremos esta relación más adelante en las páginas dedicadas a la estética digital-. El caso de Seurat (Fig. 105) es particularmente interesante pues como veremos su influencia puede llegar hasta nuestros días<sup>50</sup>. Donald Kuspit, ya relacionó las figuras de los cuadros de Seurat con los fantasmas<sup>51</sup> y veremos lo interesante que resulta

---

<sup>48</sup> Sureda, Joan y Guasch Anna María *“La trama de lo moderno”*. Akal. Madrid. 1987. P.18.

<sup>49</sup> (Ruhberg 2005) Op. Cit. P.172

<sup>50</sup> Más información en: 6.PINTURA DIGITAL

esta comparación para seguir hablando de borrosidad y de formas difusas, en el siguiente apartado.

Es justo también, hacer mención de la figura de Paul Signac (Fig. 104) ya que junto con Seurat, serán los responsables de continuar en firme hacia la “desaparición” del espacio pictórico y del objeto –entendida como el sometimiento de la representación a su estructura representativa- , que propiciará por ejemplo el desarrollo posterior de otros movimientos artísticos. Muchos otros pintores adoptaron este método de representación de su entorno, y destaca entre todos ellos el último Pissarro, que acataría fielmente estos planteamientos. La fotografía de Marey, pareció influir también sobre la obra de estos autores –de igual modo que lo haría con los futuristas- y más concretamente sobre la obra de Seurat<sup>52</sup>.

En general, la fotografía atrajo tanto a los pintores porque les ayudaba a resolver la problemática fundamental, perseguida desde los comienzos de la disciplina: la translación de las tres, a las dos dimensiones. La fascinación por las fotos fue tal, que se produjo una inclinación a observar las características

---

<sup>51</sup> *“La pintura de Seurat es una catástrofe en ciernes. Un apocalipsis virtual. Se trata , de hecho, de las primeras imágenes que se presentan explícitamente como una realidad virtual y que, en consecuencia «sostienen» que la realidad es siempre virtual - nunca realmente real- 0 , si se quiere que lo virtual es lo realmente real. Sus figuras son fantasmas con todas las de la ley, finas y delicadas telarañas, por así decirlo, antes que manchas pesadas y espesas.”* (Kuspit 2006) Op. Cit. P.21.

<sup>52</sup> *“Marey intentó fotografiar todas las fases del movimiento. Con sus exposiciones múltiples creó una síntesis del mismo en el tiempo y en el espacio, al mismo tiempo que un análisis en hileras de imágenes, con un novedoso efecto visual, porque ya no eran imágenes instantáneas, sino imágenes agobiadas por el movimiento, en las que no era claramente visible la fase individual porque sus contornos quedaban borrados por la superposición de exposiciones. Imágenes sugestivas que desde luego tuvieron su impacto en pintores como Degas y Seurat, por decir unos nombres”* (De los Reyes 1993) Op. Cit. P.100.





**Fig. 105. Georges Seurat. "Madame Seurat". 1891.**

físicas del nuevo medio –la fotografía- y trasladarlas al viejo soporte, aunque este hecho pudiera producirse de un modo inconsciente<sup>53</sup>. Estas correlaciones a nivel visual son también observadas por Delleuze en sentido contrario y en relación a la pintura de Seurat como representante del puntillismo, haciendo alusión al proceso de degradación que sufre el material fílmico cuando es a su vez filmado:

---

<sup>53</sup> Algo similar a lo que entendemos está sucediendo con la que denominamos “pintura digital”.



*“La refilmación o regrabación: desprendimiento del grano de materia (pues la refilmación produce un achatamiento del espacio, que cobra una textura puntillista al estilo de Seurat, permitiendo captar la interacción a distancia de dos puntos).”<sup>54</sup>*

Algunos artistas se valdrán de esta ‘degradación por reproducción’ para incorporar estas calidades visuales a sus obras, empleando desde diversos fotocopios, hasta fotografías tomadas a su vez de otras fotografías, poniendo sobre la mesa la problemática en torno a la copia, la reproducción y la memoria.

---

<sup>54</sup> Delleuze, Gilles. *“La imagen movimiento. Estudios sobre cine 1”*. Paidós. Barcelona. 1984. P.127.

### 5.1.2 CONTAMINACIONES: LA FOTOGRAFÍA



**Fig. 106. Paul Strand "Porch Shadows" 1916.**

Hemos visto cómo desde la pintura ya se estaba planteando el problema de la borrosidad con anterioridad al nacimiento del medio fotográfico, sin embargo, parece ser que la eclosión de este medio como elemento cotidiano u objeto artístico supone un paso más allá. Volviendo una vez más sobre la hipótesis del origen fotográfico de la borrosidad en la pintura, pasaremos ahora

a analizar brevemente como la fotografía a principios del siglo XX, ofrece una mirada distinta hacia la pintura y comienza un proceso de introspección que le llevará a establecer una relación más natural con sus especificidades como medio. Durante las vanguardias, son muchos los artistas que experimentarán con el campo fotográfico, observando el enorme potencial que este posee en su faceta más experimental, materializando posibilidades expresivas que van más allá de lo meramente referencial o abstracto. Los trabajos por ejemplo de Paul Strand (Fig. 106), pretendían captar el espíritu cubista por medio de la fotografía<sup>55</sup>. En ellos ya se reconoce la influencia de la nueva arquitectura y una vez más del cine y podrían considerarse como un primer paso hacia ese tono más abstracto del que hablábamos y que finalmente desembocaría en el emborronamiento de la imagen.

Más radicales y conocidos aún son los trabajos de Man Ray - figura clave de las vanguardias y los movimientos surrealista y dadaísta-, con la recuperación en 1922 de lo que vino a calificar como “rayogramas” (Fox Talbot y otros ya habían realizado experiencias en este sentido, conocidas comúnmente como “fotogramas”<sup>56</sup>) mediante los que podía obtener resultados sin el uso de la propia cámara fotográfica, únicamente depositando objetos

---

<sup>55</sup> *"Paul Strand pasó el verano de 1916 en la casa de su familia en Twin Lakes, Connecticut, intentando dar a su conocimiento del arte cubista -la abstracción a través de la fragmentación, múltiples puntos de vista, y una reducción de las personas y los objetos a una geometría básica- una forma fotográfica."* Instituto de Arte de Chicago. [on-line] [<http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/66878>] [Consultado: septiembre 2012] [Traducción propia]

<sup>56</sup> *"Una de esas primeras experiencias casuales sería la que, en 1725, realizarla el médico alemán Johann Heinrich Schulze (1 687 .. 1744), quien descubriría la sensibilidad a la luz: de las sales de plata. Schulze impregnó yeso con ácido nítrico que fortuitamente contenía plata, y posteriormente recortó unas letras que colocaría encima, descubriendo que quedaban perfectamente delineadas. Por supuesto, no se le ocurrió utilizar estos productos dentro de la cámara oscura".* VV.AA. "La imagen fotográfica" Akal. Madrid. 2007. P.100.



**Fig. 107. Man Ray. “Les champs délicieux” (Fotograma de la serie). 1922.**

sobre el papel fotosensible y exponiéndolo a la luz. Parece casi ineludible volver a hablar del termino collage, en relación a los experimentos fotográficos del artista estadounidense, pero de igual modo, no nos parece exagerado establecer una cierta analogía con el proceso tradicional de ‘gyotaku’ del que se hacía eco Joan Fontcuberta en *“El beso de Judas. Fotografía y verdad”*, para poner de relieve la importancia de la huella del objeto en el proceso fotográfico:

*“El contacto del pez sobre el papel sólo permite fijar su propia silueta, por su tamaño real: se trata de su huella directa, la analogía pura, la naturaleza que*

*habla por sí misma. No cabe trampa de cartón. Ante tal ostentación de 'objetividad', pues, debemos interrogarnos si la huella no constituye tipo de imagen que más nos acerca lo real, la que más obstinadamente dificulta la tergiversación*<sup>57</sup>

Man Ray como Fontcuberta, estaba hablando de huellas en sus trabajos, unas huellas no de luz, sino de la ausencia de esta, ya que las partes impresas es sus rayogramas eran las que habían sido cubiertas por los objetos y por tanto no expuestas –o expuestas en diferente grado- al proceso de oscurecimiento del papel fotográfico. La fotografía por tanto se nos presenta una vez más como un juego de apariciones y desapariciones, entendiendo estas en su acepción más literal, esto es: “*dejarse ver*”<sup>58</sup>.

Laszlo Moholy-Nagy<sup>59</sup> fue otro artista que –influenciado especialmente por el constructivismo ruso y por El Lissitzky- se ocupó específicamente del fotograma, y en él ya veremos con más claridad como empieza a tomar más protagonismo el carácter difuso, abstracto o experimental de las formas. Vinculado formalmente a la Bauhaus<sup>60</sup> como profesor (y fundando posteriormente la New Bauhaus en Chicago), centró su trabajo fotográfico en la

---

<sup>57</sup> Fontcuberta Joan “*El beso de Judas. Fotografía y verdad*. Gustavo Gili. Barcelona. 2002. P.76.

<sup>58</sup> DRAE.

<sup>59</sup> Para una extensa revisión de la biografía y obra del artista, consúltase la página de la fundación Moholy-Nagy: [http://www. Moholy-nagy.org](http://www.Moholy-nagy.org)

<sup>60</sup> Cirlot, Lourdes “*Las claves de las vanguardias artísticas en el siglo XX*” Ariel. Barcelona. 1988.P.64.



Fig. 108. Laszlo Moholy-Nagy. "Photogram self-portrait" 1926.

experimentación con la luz, mediante la pintura, las fotografías y los films<sup>61</sup>, publicando de hecho un libro con este título que reflejaría sus investigaciones e inquietudes<sup>62</sup>. Gianni Rondolino, afirma que el contacto con los futuristas y cubistas, propició que Moholy-Nagy se acercara a la problemática de la imagen en movimiento, y ahondara en la búsqueda de una construcción dinámica del cuadro<sup>63</sup>. Según Rondolino, para el artista debía existir una lógica o regla interna que *“regulara la riqueza de las líneas”* que permitiera *“usarlas con cautela, no excesivamente”*, lo que entiende como un primer paso hacia el empleo de los nuevos medios como el cine, la escultura dinámica o la luminotécnica, que culminará con los experimentos desarrollados durante los años en la Bauhaus. En una carta en defensa del arte abstracto Moholy-Nagy ponía en evidencia la importancia que le otorgaba a este tipo de prácticas, más allá de su mero valor estético, entendiéndolas como una vía mediante la cual cambiar incluso la propia sociedad, pues era consciente de la importancia de esta relación en su contexto:

*“El color y la luz son los móviles fundamentales de la pintura abstracta, no-objetiva; son la base de una investigación, cuyos puros valores estructurales sirven, no solo como una regla con la que medir la nueva estética, sino también por su valor simbólico para un orden social nuevo y deseable. A otro nivel, el*

---

<sup>61</sup> Moholy-Nagy, László *“Moholy-Nagy : painting, photography, film”* .Lund Humphries. Londres. 1986.

<sup>62</sup> Entre numerosos ensayos y otros escritos deben destacarse, *“Light: A Medium of Plastic Expression” [Luz: un medio de expresión plástica]* (1923) un artículo sobre la capacidad plástica de la luz, y el publicado póstumamente -otro volumen también con un título esclarecedor- *“Visión en movimiento”* (1947).

<sup>63</sup> Rondolino, Gianni *“László Moholy-Nagy: pintura, fotografía cine”*, en VVAA *“László Moholy-Nagy”*. IVAM. Valencia. 1991. P.17.





**Fig. 109. Alvin Langdon Coburn. Vortografía 1916-17. Moma.**

*arte abstracto puede ser entendido como una fase detenida, congelada, de un juego de luces cinético, que nos remite al significado emocional y sensual que tenía el color originalmente.*<sup>64</sup>

---

<sup>64</sup> Moholy-Nagy, László, "En defensa del arte abstracto" en *Ibidem*. P.418.

En definitiva, y pese a la importancia de estas dos figuras durante el periodo de vanguardias, no solo Man Ray y Moholy-Nagy trabajaron con la fotografía desde un tipo de enfoque más experimental. Fueron muchos los artistas que se acercaron al medio con estas nuevas perspectivas, y deberíamos también citar los trabajos de Rodchenko, Germaine Krull, Helen Levitt, Robert Heineken, Philip-Lorca DiCorcia, Ed Ruscha, Bernd and Hilla Becher, o Martha Rosler entre otros<sup>65</sup>.

La fotografía pues, con esta serie de experimentación formal se abstractiza e indefectiblemente se convierte en un objeto estético por sí mismo, descubriendo su capacidad plástica. Puede decirse que la fotografía, llega a tomar el carácter de una pintura y a la vez que incorpora esas características plásticas, se “normaliza” y empieza a ser un objeto más “común”. Mirando un fotograma pues, y asumida esa nueva función estética, empezamos a ver manchas en lugar de elementos representados, en un proceso parecido al que alude Richter cuando refiere el proceso de asimilación y representación de una imagen mediante la pintura “referencial”:

*“Cuando pinto a partir de una fotografía, el pensamiento consciente queda suprimido. No sé lo que hago. Mi trabajo se asemeja más a lo informal que a cualquier tipo de ‘realismo’. La fotografía tiene una abstracción propia que no es nada fácil de penetrar.”*<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup> En la exposición *“The Shaping of New Visions: Photography, Film, Photobook”* celebrada en 2012-2013 en el MOMA, se recogía un estudio sobre esta fotografía de carácter más experimental.

<sup>66</sup> Richter, Gerhard *“Notas, 1964-1965”, Indiferencia y singularidad. La fotografía en el pensamiento artístico contemporáneo.* Consorci del Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 1997, en Barro, David *“Antes de ayer y pasado mañana o lo que puede ser pintura hoy”* Macuf. A Coruña. 2009. P.230.

Perdemos por tanto, la noción de realidad por una parte, lo que nos aproxima a una realidad más fantasmática<sup>67</sup>, más “de apariencias” en cuanto a lo meramente formal, aunque quizá se nos ofrezca si cabe una visión global más “real” de lo que pudiéramos ver si tal imagen no poseyera esta característica.

Dentro de estos nuevos tratamientos experimentales de la fotografía, caben los nuevos enfoques que nos pueden hacer confundir elementos absolutamente referenciales y objetivos con formas aparentemente incognoscibles, al menos en un primer vistazo, obligándonos a prestar atención a la imagen desde un nuevo enfoque, como sucede en las vortografías de Langdon Coburn (Fig. 109).

Toda una serie de hechos reseñables a nivel social y artístico parecen influir decisivamente en esta transformación de la fotografía como documento que atestigua una verdad. Tras la revolución industrial que culmina con las ideas base del taylorismo y el fordismo con las que se empieza a producir el objeto de consumo en serie, aparecen las cadenas de montaje y las clases medias, con relativo poder adquisitivo y el principio de la aparición de la llamada “cultura de masas”, nos encontramos con las sociedades “postfordistas” o “postmodernas”<sup>68</sup> en las que si podemos establecer una serie

---

<sup>67</sup> “¿Por qué llamamos “fotografía” a la fotografía? Pues porque William Henry Fox Talbot no sabía griego. O, al parecer, no sabía lo suficiente. Por lo menos eso es lo que aventura Vilém Flusser de aquel notable científico británico que acuñó el nombre del nuevo procedimiento. El prefijo foto- deriva de fos, que significa luz, pero hubiese sido más correcto deletrear “fáos”. Con ello nos hubiésemos acercado a faiein y fainein, términos que deberían traducirse como “aparecer” y no como “brillar”, y que han originado palabras como fantasmas, fantasía o fenómenos. Esta lexicografía por extensión se relacionaría con espectros, ilusiones y apariciones. “Fotografía”, pues, significa literalmente “escritura aparente”. Lo cual nos lleva por extensión a una “escritura de las apariencias”. Fontcuberta, Joan “El Beso de Judas” Gustavo Gili. Barcelona. 2002. P.165.

de características que las definan, cabe citar entre ellas la de una tendencia innata a lo inmaterial<sup>69</sup>.

El bien de consumo y el objeto se han ido miniaturizando, ha ido reduciendo su materialidad<sup>70</sup>, una tendencia que podríamos considerar se ha hecho aplicable -radicalizada incluso- en nuestros días, para enfatizar de algún modo con aquel lejano lema de la ilustración que afirmaba “menos es más”.

Hacíamos alusión hace unas líneas al carácter de “verdad” de la fotografía, y es que como indica Fontcuberta, la fotografía siempre ha estado ligada a la verdad y la memoria<sup>71</sup> y por extensión, como señaló Barthes, a la

---

<sup>68</sup> Ritzer, George. “La Mcdonalización de la sociedad” Ariel. Barcelona. 1996. P.189.

<sup>69</sup> “...postfordismo, la fase del capitalismo avanzado en el que también las formas del trabajo se desplazan prioritariamente hacia la producción inmaterial, hacia la misma generación del contenido simbólico” Brea, José Luis “Cultura\_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica” Copia y edición modificada de autor bajo licencia Creative Commons. 2009. P.72.

<sup>70</sup> “En las sociedades del postfordismo, la parte más importante del trabajo que se realiza ya no tiene por objeto la producción de bienes materiales, sino que se orienta a la producción intelectual y afectiva, a alimentar nuestras necesidades de sentido y deseo, de significado y placer. Al mismo tiempo, también el consumo de bienes inmateriales, cuya circulación está regulada por las industrias culturales definitivamente fundidas con las del ocio y la comunicación, está atendiendo a convertirse también en el modo principal del consumo”. Brea, José Luís. “El tercer Umbral” Cendeac. Murcia. 2004. P.161.

<sup>71</sup> “La fotografía es resultado de la herencia ideológica de la cultura tecnocientífica del siglo XIX, y básicamente se sustenta en un andamiaje intelectual con dos pilares: la verdad y la memoria” Joan Fontcuberta entrevistado por Marina Oybin para Revista Ñ [online] [[http://www.revistaenie.clarin.com/ideas/Joan-Fontcuberta-fotografia-realidad\\_0\\_820717940.html](http://www.revistaenie.clarin.com/ideas/Joan-Fontcuberta-fotografia-realidad_0_820717940.html)] [Consultado: Abril 2013]

muerte<sup>72</sup> y ha como estos cambios experimentales en la utilización del medio fueron popularizándose, en todo tipo de soportes hasta llegar al gran público.



**Fig. 110. Fotografía obtenida de la portada de Daily Mail, Londres 21 de Abril 1934 (Detalle).**

Las vanguardias artísticas y el desarrollo de la fotografía como medio artístico de pleno derecho, y más allá, lo que podríamos considerar como una desintegración progresiva de la imagen, empieza a mostrarse en los medios de difusión imágenes más habituales del momento como por ejemplo, la prensa. Célebre es la fotografía de Nessi, aparecida en el Daily Mail (Fig. 110), que bien podría pasar por una fotografía abstracta. Ni si quiera prestando atención al monstruo detenidamente, como nos con invita el titular “*See Enlargement Inside*” (véalo más grande dentro) podemos detectar alguna característica

---

<sup>72</sup> Barthes, Roland. “*La cámara lúcida, nota sobre la fotografía*”.Paidós.Barcelona.1989”



destacable de la silueta, hecho por otra parte coherente con el origen “misterioso” de la propia imagen. Hay que subrayar, que el hecho de que una imagen pueda ofrecerse desde una definición borrosa, no le resta ni un ápice de veracidad sino más bien, todo lo contrario<sup>73</sup> al ser en este caso coherente con lo que la propia imagen alude, en el sentido de que tal característica le



**Fig. 111. Robert Capa. “Normandía, 6 de junio de 1944. Desembarco de las tropas americanas en la playa de Omaha”. 1944.**

---

<sup>73</sup> “Por ejemplo, el fotógrafo inglés George Davison utilizó una cámara sin lente para obtener muchas de sus más conocidas obras, entre ellas *The onionfield* (El campo de cebollas), fechada en 1889-1890 y que sería publicada en *Camerawork* en 1907. Davison empleaba la cámara estenopeica para mitigar el detalle rabioso de la lente, cuya precisión superaba tanto a la del ojo que hacía perder “naturalidad” a la imagen. Se ponían en práctica así las consignas de Henry Peter Emerson, quien en su *Naturalistic Photography* (1889) recomendaba a los fotógrafos que pusieran ligeramente fuera de foco la lente de la cámara. Siguiendo este consejo, según Emerson, las fotografías resultantes se acercarían más a nuestra visión, en la cual la zona central queda claramente definida pero los márgenes aparecen más o menos difusos.” (Fontcuberta 2002). Op. Cit. P.107.

aporta un halo de misterio muy acorde con el origen de la misma y del supuesto animal representado. Otro gran ejemplo de esta circunstancia la tenemos en la célebre serie fotográfica de Robert Capa sobre el desembarco de Normandía, que sin duda no nos hubiese sobrecogido del mismo modo si no fuera por esa vibración temblorosa que transmite. Precisamente, esta “borrosidad” en la escena nos está hablando de la tensión del propio momento, de lo peligrosa que era la situación (reflejando el movimiento de los soldados, de los disparos, las bombas, el temblor del suelo...etc) y en definitiva, está aportando más veracidad a la imagen que la que nos pudiera ofrecer una imagen estática y bien definida del mismo instante, que muy posiblemente hubiera aportado a la escena un carácter mucho más teatral<sup>74</sup>. Advertimos por tanto, como la vibración visual le aporta un componente de “realidad” a lo representado, resultándonos curioso comprobar, cómo lo que nosotros actualmente consideramos como un efecto connotativo, era sin embargo considerado un “*ruido visual*”, una interferencia en una señal transmitida por un canal<sup>75</sup>. Como nos advertía Gubern, una deficiencia técnica puede convertirse en una virtud expresiva: “*un mero rasgo caligráfico deficiente, pasa a asumir una función semántica*”<sup>76</sup>

Un fenómeno que sin duda viene a la mente al hablar de fotografía borrosa, y que llegó a ponerse muy de moda durante los comienzos del medio, –en parte gracias a ese halo de misterio que el propio dispositivo emanaba- es,

---

<sup>74</sup> Una revisión de los textos y fotografías de Capa sobre la Segunda Guerra Mundial, puede encontrarse en: Capa, Robert. “*Ligeramente desenfocado*” La Fábrica. Madrid. 2009.

<sup>75</sup> “*En el ámbito de la comunicación es quizá donde más se ha estudiado este fenómeno. Abraham Moles da la siguiente definición de ruido: ‘Toda señal no deseada en la transmisión de un mensaje por un canal’*”. Castelo, Luis “*Del ruido al arte*” Blume. Madrid. 2006. P.15.

<sup>76</sup> Gubern, Roman “*Mensajes icónicos en la cultura de masas*”. Lumen. Barcelona. 1974. P.59



el de las supuestas fotografías de espectros, entre las que cabe reseñar algún ejemplo bastante célebre; este tipo de fotografía fue también conocida como fotografía de “apariciones” o de fantasmas –vemos como ya el propio término en esta definición remite al origen mismo del medio fotográfico, en tal sentido convendría recordar lo que comentaba Fontcuberta sobre la etimología del mismo (Nota al pie 13)- .En estas fotografías el sujeto protagonista se “diluye”, ejemplificando un caso extremo de la problemática a la que hizo alusión Brea cuando aludió a la presencia del sujeto en la representación como efecto “retórico-fantasmático”<sup>77</sup> ya que en esa ocasión es el propio productor de la imagen el que está presente de un modo retórico en la misma. Juan Antonio Ramírez se hizo eco también de como estas “*iconografías de lo invisible*”<sup>78</sup> han podido manifestar su influjo en importantes artistas del siglo XX, como por ejemplo Duchamp. Para ello citaba en “*El objeto y el aura*” la interesante figura de Hippolyte Baraduc, médico e investigador paranormal francés de finales del XIX interesado en demostrar la existencia del alma por medio de la fotografía. Ramírez plantea incluso como algunos artistas contemporáneos como Bill Viola podrían estar “*siguiendo sin saberlo la estela de Baraduc*” al “*filmar lo invisible*”.<sup>79</sup> Puelles Romero también dotó de cierta *espectralidad* al propio espectador:

---

<sup>77</sup> “Todo sujeto está en el espacio de la representación únicamente como efecto retórico (fantasmático) del propio poder materializante del acto visionario, visionante. La presencia del agente de la visión en su propio resultado (siendo que él mismo lo es de ésta) tiene siempre este efecto fantasmagórico-instituyente: Velázquez en. *Las Meninas*, o Jeff Wall en su revisión del retrato de la camarera de Manet.” (J. L. Brea 2004). Op. Cit. P.124

<sup>78</sup> (Ramírez 2009) Op. Cit. P.177. Particular interesante consultar “*Baraduc y la iconografía del alma*” P.169.

<sup>79</sup> *Ibíd.* P.185.

*“Comencemos por una declaración programática: el espectador está presente mientras permanece invisible o desapercibido. Esta condición, que es esencial, y no sin más circunstancial, para su existencia, lo dota de cierta espectralidad irrenunciable para la justa visibilidad del objeto artístico (que es ante todo un «fenómeno», y por lo tanto necesitado de ser visible).”<sup>80</sup>*



**Fig. 112. Raymond Hall's Lady Brown**

---

<sup>80</sup> Puellas Romero, Luis *“Mirar al que mira”*. Abada, Madrid. 2011.P.12

En castellano, la definición del término *fantasma* alude en su primera acepción a la “*imagen de una persona muerta*”<sup>81</sup>, lo que no deja de ser curioso pues acogiéndonos a esta, podríamos considerar que cualquier imagen de una persona fallecida podría ser denominada como “fantasma” o “espectro” lo que nos rememora sin duda los postulados de Barthes, sobre la relación de la muerte con el medio<sup>82</sup>.

La fotografía de alguien que ya no existe no deja de ser la huella lumínica que dejó ese ‘objeto’ al reflejar la luz sobre su superficie. No entraremos a valorar la existencia o no de los fenómenos que intentan registrar estas fotos y que puede deducirse fácilmente que en su mayoría respondían a elementales montajes con la única función de impresionar al público con las capacidades “ocultas” del nuevo medio, pero en cualquier caso, la imagen, desde el punto de vista formal ofrece un indudable interés y pese a su definición difusa y a las connotaciones negativas que pudiera despertar su hipotética procedencia, provoca en el espectador, como imagen, un efecto de relativo placer<sup>83</sup>. Sin duda, la escena puede rememorarnos, a un cierto nivel, el famoso desnudo bajando la escalera de Duchamp, la fotografía de este tomada por Eliot Elisofon (Fig. 67), el célebre cuadro de Richter (Fig. 143) o las numerosas reinterpretaciones que se han llevado a cabo de este tema.

---

<sup>81</sup> DRAE.

<sup>82</sup> La DRAE ha modificado la definición del término haciéndolo más preciso, recogiendo en sus tres primeras acepciones : 1. *m. Imagen de un objeto que queda impresa en la fantasía.* 2. *m. Visión quimérica como la que se da en los sueños o en las figuraciones de la imaginación.* 3. *m. Imagen de una persona muerta que, según algunos, se aparece a los vivos.*

<sup>83</sup> (Duque 2007) Op. Cit. P.59

En torno a la relación de lo visual con las apariciones, y su importancia en las artes, Gloria Moure<sup>84</sup> ha considerado incluso que la influencia de Odilon Redón -como insignia de los pintores simbolistas en representar este tipo de situaciones- sobre Duchamp, determinó en alguna medida su práctica artística, que influiría a su vez sobre una cantidad ingente de artistas hasta la actualidad. Volveremos más adelante a tratar la relación de lo misterioso, o lo fantasmal -entendido como aquello que pierde sus límites, como lo que nos cuesta ‘descifrar’ visualmente- con la borrosidad y su empleo en la pintura y otros medios.

Ya hablamos brevemente en el capítulo anterior sobre las cronofotografías de Marey y Muybridge, y una vez más debemos hacer mención a estos trabajos para señalar su influencia sobre los precedentes pictóricos de lo que consideramos como “pintura borrosa”. En la obra de Giacomo Balla (Fig. 113) la borrosidad viene determinada por la intención del artista de recrear la ilusión de movimiento en la obra, produciendo una borrosidad producto de la superposición de imágenes, que estaría más cercana a los trabajos de Marey –que realmente también superponía imágenes- que a

---

<sup>84</sup> “El fenómeno de las apariciones tiene por lo menos dos sentidos estéticamente significativos. El primero, más obvio, es el inesperado surgir de algo visible pero inmaterial entre la bruma, la oscuridad o simplemente, la nada; que se asimila a lo sobrenatural, pertenezca al cielo o a las tinieblas, o incluso al mundo intermedio de los espíritus que podrían estar vagando entre nosotros. Habitualmente, las apariciones se asocian a sustancias evanescentes de color cambiante, contornos difusos y formas fluctuantes. Este tipo de iconografía fue particularmente cara a los románticos y sobre todo, a los simbolistas. Tal vez sea Odilón Rendón, con sus motivos aureolados y suspendidos en el espacio pictórico, el artista que le dio una factura más concreta interesante. Rendón influyó intensamente en Marcel Duchamp y esto me conduce directamente al segundo sentido que quiero desarrollar, mucho más conceptual y relacionado con la práctica configurativa más que con la temática que ésta pueda abordar. Duchamp comentó una vez que la pintura debía ser como una ‘aparición de la apariencia’ y de ahí que la materialidad del plano pictórico fuera para él un engorro.” <sup>84</sup> Moure, Gloria “Sigmar Polke. Pinturas fotografías y films”. Poligrafía. Barcelona.2005. P.23.



Fig. 113. Giacomo Balla. “*Dynamism of a Dog on a Leash*”. 1912.

los de Muybridge –que creaba una secuencia de imágenes individuales-. No hay nada fantasmal en esta escena recreada por Giacomo Balla. En el lugar exacto donde debía representarse una pata del animal en una posición determinada, encontramos una ‘maraña’ de dibujos que aluden a una indeterminación en el espacio de la misma. El mismo fenómeno puede observarse en los pies de la señora que pasea al can (deducimos que es una señora por los zapatos y el vestido largo) y que podríamos relacionar visualmente con los *pentimenti*<sup>85</sup>. En este despliegue de formas en el que se

---

<sup>85</sup> Los *pentimenti* o arrepentimientos son correcciones que usualmente el artista hacía antes de aplicar el color sobre el dibujo planteado. Estos dibujos alternativos con el tiempo

presentan varias vistas sucesivas de manera simultánea, hay como afirmábamos una intención clara por parte del artista -así como de todo el arte futurista-, de representar “*un análisis científico del movimiento*”<sup>86</sup> de las figuras presentes en su obra, pero tal intención no podría haberse materializado, de no haber observado el artista este fenómeno en alguna captura fotográfica.

La intención es bien distinta cuando el efecto se reproduce por ejemplo en artistas contemporáneos como José Ramón Amondarain, cuando en su serie “Copistas” (Fig. 18 ) reproduce frente a la inmovilidad de las paredes del museo y sus obras, como las figuras que se encargan de reproducirlas “se mueven” ante estas, aparecen “borrosas”. Los futuristas se sitúan en paralelo a la fotografía para desarrollar su propio discurso, mientras que Amondarain se somete al medio. Hay sin duda una representación del movimiento aquí, pero esta, deviene en cualquier caso de la reproducción casi mimética de lo que la fotografía ha captado por parte del artista. No hay por tanto, claro está, la intención de prestar al fenómeno del movimiento la menor atención, simplemente se reproducen las características de lo representado (y no olvidemos que lo representado no son las figuras, sino la fotografía de las mismas).

Se “*copia*”, valga la redundancia, de una fotografía a una pintura, en un guiño o interpretación lúdica: un cuadro que fue pintado a partir de una visión subjetiva del pintor, es reproducido por otro pintor mientras un tercero, en un ejercicio vouterístico, toma una reproducción fotográfica de la que se servirá para a su vez, volver a realizar un ejercicio de mimesis<sup>87</sup>. En su serie sobre

---

salen a la luz sobre las diversas capas de pintura –especialmente en los cuadros al óleo-, ofreciendo un aspecto parecido al del cuadro de Balla.

<sup>86</sup> Humphreys Richard “*Futurismo: Movimientos en el Arte Moderno (Serie Tate Gallery)*” Encuentro. Madrid. 2000.P.34

“Untitled Film Stills” de Cindy Sherman, sin embargo, se apropia de las fotografías de la artista para efectuar dos modificaciones, por una parte, la adicción de color y por otra la de un tratamiento borroso sobre las mismas, efectuando un juego “especular”, en el que como afirma Víctor Zarza:

*“...la pintura se instrumentaliza, de igual modo que la fotografía se instrumentalizó —en un principio— en la serie de aquella, para generar otras (nuevas) fotografías, provocando un encuentro de referencias cruzadas tras el que, inevitablemente, nada es ya lo que parece (en esto del arte, nunca lo es y nunca lo fue)”*<sup>88</sup>

Tampoco, volviendo a lo meramente formal, parece advertirse una intención de movimiento en las fotografías de Thomas Ruff, ni siquiera en su célebre serie “Nudes”, en la que fotografías pornográficas son reinterpretadas con un marcado efecto borroso, mucho mayor que el de la ilustración a la que aludíamos. La fotografía de Ruff que ilustra este texto (Fig. 114), perteneciente a la serie “Noches” (1992-1996), emula el aspecto de las fotografías de guerra tomadas con dispositivos de luz nocturna en la guerra del Golfo, a principios de los noventa, solo que han sido tomadas en Düsseldorf, en zonas que a juicio del artista, podrían ser objetivos ante un posible conflicto. Ruff, está dejando claro por una parte, que la fotografía es un asunto no solo de luz, sino también de distancia<sup>89</sup>. Precisamente obtiene esta fotografía desde

---

<sup>87</sup> “El tema del cuadro dentro del cuadro, el del voyeur, el del espejo como metáfora de la pintura que implantó Jan van Eyck y que, entre otros muchos, revisaron Velázquez, Manet y Delvaux...” Ana Maria Guasch. “El arte último del siglo XX” P.144

<sup>88</sup> Zarza, Víctor “Ni huevo ni Gallina. Jose Ramón Amondarain. Untitled Film Stills” en ABC Cultural. Mayo 2009. P.34.

<sup>89</sup> “... antes de ser eventualmente un asunto de espejo, la imagen fotográfica siempre un asunto de distancia: es el resultado de una distensión espacial. Bien lo saben los fotógrafos: su mirada siempre está en función de la distancia “correcta”. Esta lógica de la distanciación es al





**Fig. 114. Thomas Ruff. "Nacht III". 1992.**

---

*mismo tiempo una lógica de la ruptura. Se extrae, en el pleno sentido de la palabra, la impresión del espacio físico que la origina: antes de ser añadida al mundo del receptor, es restada del mundo del emisor. Esa extracción es del orden del flujo energético irreversible: la impresión nunca puede ser devuelta a su contexto de extracción, consecuentemente, la imagen concebida como construcción receptiva, es incapaz de restituirlo "como en sí mismo". Schaeffer, Jean-Marie "La imagen precaria del dispositivo fotográfico" Cátedra. Madrid. 1990. P.14.*

un considerable distanciamiento con el modelo, empleando un teleobjetivo – con un claro sentido voyeurístico que deja patente al incluir “la mirilla” del mismo en la representación como objeto borroso que se interpone ante el espectador- y la obtiene cuando precisamente una fotografía “nunca” podría ser obtenida: con la ausencia total de luz.

Esta característica le aporta un tono inquietante a la imagen, una cualidad que también podemos observar en algunas obras de Diego Vallejo (resulta particularmente interesante comprobar el parecido que pueden guardar entre sí alguna de estas obras) (Fig. 129).



Fig. 115. Carlos Salazar Arenas. "Fila de desempleados". 2006.

## 5.2. UNA APROXIMACIÓN A LA IDEA DE "BORROSIDAD"

*"La mente no es un procesador digital. Nuestras ideas son intrínsecamente borrosas y nuestro razonamiento es aproximado. Una afirmación tal como «Las manzanas rojas saben bien» es verdadera para cada uno de nosotros sólo hasta cierto punto. El aspecto borroso o vago de esta afirmación surge en parte del carácter subjetivo del gusto y de lo borrosos que son el sentido del gusto y la sensación de buen sabor. Lo borroso de esta afirmación se debe en gran medida a lo borroso de un «hecho» objetivo: una manzana roja concreta no es totalmente roja, es decir, una es una manzana roja al 100 por 100. Hay una serie continua de excepciones que se encuentran entre una manzana totalmente roja y una manzana que no tiene absolutamente nada de roja. Siempre existe una serie continua de excepciones."*

Kosko, Bart *"El futuro borroso o el cielo en un chip"* Drakontos, Crítica. Barcelona. 2010. P.15.

Hemos visto ya algunos ejemplos de borrosidad a lo largo del apartado dedicado a los antecedentes y ya deberíamos tener una idea más o menos clara del significado del término y lo que este implica cuando lo empleamos para describir una imagen artística, bien sea esta una fotografía o una pintura. En cualquier caso, no está demás remitirnos de nuevo al diccionario de la Real Academia y examinar las diferentes acepciones que este nos ofrece:

***borroso, sa.***

1. *adj. Dicho de un escrito, de un dibujo o de una pintura: Cuyos trazos aparecen desvanecidos y confusos.*

2. *adj. Que no se distingue con claridad.*

3. *adj. Lleno de borra o heces, como sucede al aceite, la tinta y otras cosas líquidas que no están claras.*

□ V.

*lógica borrosa: o ~ difusa.*

1. *f. La que admite una cierta incertidumbre entre la verdad o falsedad de sus proposiciones, a semejanza del raciocinio humano.*<sup>1</sup>

Una vez examinadas las diferentes acepciones del término y tomando en especial consideración la primera de ellas, -pues alude específicamente a nuestro campo de estudio- puede deducirse con facilidad que las características implícitas necesarias en un objeto u obra artística que pudiéramos calificar en tal sentido, no remiten únicamente a su propia configuración formal (“...cuyos trazos aparecen desvanecidos y confusos”)<sup>2</sup> sino que fuera de esta, cobra también importancia como estas características

---

<sup>1</sup> DRAE

<sup>2</sup> Ibídem

son percibidas por un hipotético espectador, admitiendo “*cierta incertidumbre*”:  
“*2.adj. que no se distingue con claridad*”<sup>3</sup>

Si tomamos como ejemplo la obra de Carlos Salazar (Bogotá 1973), que ilustraba el comienzo de este apartado (Fig. 115) veremos un ejemplo de lo que podríamos considerar como una borrosidad atípica, pero que aun así sigue manteniendo características de esta. Por una parte, podría decirse que sus trazos aparecen “*desvanecidos y confusos*” solo en algunas partes del lienzo, sin embargo, si que podemos “distinguir con claridad” la escena en su totalidad en la que un montón de figuras esperan algo. En este caso, se produce la circunstancia de que la obra podría o no ser calificada como borrosa, en función de la distancia a la que fuera percibida ésta por parte del espectador. Tal característica se debe, en buena medida al tratamiento empleado, en el que entendemos que se ha recurrido al uso de filtros de retoque digital, sobre el modelo fotográfico con el que se trabajó –pues de no ser así, el aspecto resultante es muy similar al empleo de éstos o remite a ellos indudablemente-.

Puede deducirse por tanto, que el asunto de la visión, de la percepción por parte de un tercero de estas peculiaridades del objeto, es lo que en buena medida determina el que podamos calificar algo con tal denominación, lo que directamente nos lleva a afirmar que la borrosidad es, hasta cierto punto, una característica que está ligada a lo visual, a la percepción y por tanto, es dependiente en alguna medida de la propia subjetividad de la mirada<sup>4</sup>. Esta característica, la de tratarse de un asunto eminentemente visual es también quizá, la característica fundamental de la pintura, y puede que, precisamente de algún modo dificultando lo visual en estos trabajos, se esté haciendo alusión

---

<sup>3</sup> Ibídem

<sup>4</sup> Ver: “*El mundo visible*” en Silverman, Kaja.”*El umbral del mundo visible*”. Akal. Madrid. 2009. P135.

al rechazo que este sentido puede suscitar como dominante en lo que a arte se refiere durante toda su historia. En los siguientes apartados entraremos a valorar con más detenimiento este asunto.



**Fig. 116. Dan Solomon. “Untitled from Witness”. 2013.**

Cuando hacíamos referencia a la fragmentación hablábamos de la importancia de los límites, y como estos establecían con determinación las fronteras entre los diferentes fragmentos<sup>5</sup>. En este caso de igual modo, la importancia de los límites vuelve a ser fundamental, por su propia omisión. Los límites de algo son aquello que nos permite definirlo en el espacio, abarcarlo con la vista y por tanto reconocerlo. La definición de lo borroso hace referencia a algo que no podemos ver con “claridad” o algo cuyos trazos aparecen “desvanecidos o confusos”. Si prestamos atención al trabajo de Dan Salomon (Fig. 116) podemos ver como las figuras protagonistas –y especialmente los

---

<sup>5</sup> Véase 4. PINTURA FRAGMENTADA en este mismo trabajo.

bordes que las delimitan- prácticamente se funden con el entorno, en el que por otra parte no podemos identificar nada, y únicamente un color verde homogéneo puede darnos la pista de que quizá las figuras se apoyen sobre una superficie parecida al césped.

A diferencia del trabajo que hemos visto de Salazar Arenas, el desvanecimiento de la imagen, su deconstrucción en base a escasos contrastes e inexistencia de límites se hace aquí muy patente. En este caso, la característica “borrosidad”, viene dada por el origen de la propia escena representada, pues los personajes que vemos en la misma han sido extraídos a partir de un fotograma de la película del asesinato de JFK. Al extraer y ampliar una sección del plano de la película, los detalles que podrían hacer reconocibles a las figuras se pierden, pero también casi su propia forma. Estamos ante una imagen que cumple varios de los requisitos habituales como para ser considerada una imagen “mala”, una imagen “*pobre*”<sup>6</sup>.

Al enfrentarnos a este tipo de imágenes somos incapaces de encontrar elementos en los que detener nuestra atención y nos vemos obligados a hacer una valoración global de lo representado, a nivel meramente perceptivo. La imagen se convierte en un ambiente, una especie de clima –que podríamos entender desde un punto de vista connotativo-, se densifica y convierte en algo dramático, sin tener aparentemente porque serlo en relación a su contenido. Estamos ante un fotograma o una fotografía, pero la mirada del espectador se

---

<sup>6</sup> “La imagen degradada es una copia en movimiento. Su calidad es mala y su resolución deficiente. Al acelerarse se deteriora. Es un fantasma de una imagen, una vista previa o icono, una idea errante, una imagen itinerante distribuida gratuitamente, exprimida a través de conexiones digitales lentas, comprimida reproducida, ripeada, remezclada, tanto como copiada y pegada dentro de otros canales de distribución.” Hito Steyerl “In defense of the poor image” En e-flux journal nº 10 [online] <http://www.e-flux.com/journal/view/94> junio 2010 [Consultado: septiembre 2013] [Traducción propia]



convierte en eminentemente pictórica. El mismo efecto de estar ante pinturas que nos puede producir el contemplar la serie “*Espacios ocultos*” de José Manuel Ballester -pintor y fotógrafo-, en las que vacía los espacios de pinturas icónicas de la historia del arte, si bien en este caso podría estar más justificado al trabajar Ballester no solo utilizando como modelo tales pinturas, si no también trabajando con pintura digital<sup>7</sup> y mirada de pintor.

Consideramos pues que una imagen borrosa cualquiera que sea su origen, adquiere un tono netamente pictórico, pero este carácter plástico, puede lograrse en diversos grados y de diferente manera. Pueden darse numerosas vertientes dentro de este recurso , que podrían encajar dentro del abanico de que calificamos como “borroso”, recordemos por ejemplo la obra que hemos visto de Tuymans (Fig. 96) –que analizaremos más adelante como uno de nuestros referentes- o la que acompaña estas líneas de Jerónimo Eléspé (Fig. 117). Es posible que ninguna de ellas pudiera encajar en lo que estrictamente alguien consideraría como tal, pero lo son específicamente si aceptamos que en ninguno de los dos casos, la imagen se nos ofrece con claridad, implicando una dificultad para percibir por parte del espectador y remitiéndonos de algún modo a las características implícitas en las definiciones del término que hemos ofrecido.

Por otra parte, el propio estado del medio pictórico –esto es, la idea general de cómo es comúnmente producida o aceptada la pintura- nos evoca la idea de borrosidad al haberse convertido en un medio polisémico, si nos atenemos a la definición de la lógica borrosa que también recogía el diccionario como hemos visto, o a la cita de Kosko que iniciaba este apartado<sup>8</sup>. De igual

---

<sup>7</sup> Ver: 6.3. Lo digital como medio



**Fig. 117. Jerónimo Elespé. “April”.**

modo y entre otros, el teórico David Barro acepta también esta condición del medio en algunos de sus escritos, incidiendo en la importancia de la superación de los límites, una vez más, por parte de la pintura:

---

<sup>8</sup> Consúltense la cita comienzo de este apartado, bajo la Fig. 115. Carlos Salazar Arenas. “Fila de desempleados”. 2006.

*“... una vez asumida su condición discursiva más que propiamente técnica, la pintura como concepto ha asimilado su carácter polisémico definitivamente. Resulta así natural este proceso de reencarnación. Es como si mudara de cuerpo. A modo de reafirmación desviada del concepto expandido acuñado por Rosalind Krauss, la pintura no sólo ha desbordado su lugar sino que ha sido capaz de desprenderse de la materia que la caracterizaba lo pictórico es, por tanto, un pensamiento que precede a la pintura o a su plasmación en superficie.”<sup>9</sup>*

La pintura se nos presenta hoy más como una idea; como tradición más que como medio o técnica<sup>10</sup>. Existe por tanto una idea de “lo pictórico” que trasciende a la propia fisicidad del medio y cabría pues pensar que la pintura es hoy –en cuanto a su imprevisibilidad física- algo nebuloso, impreciso, espectral<sup>11</sup> y así es también como pueden considerarse sus límites como objeto de estudio. Las continuas hibridaciones entre medios afines, hacen que tal consideración no solo parezca responder a la naturaleza del medio pictórico, sino que también pueda atribuirse al medio fotográfico –entre otros- una vez llevada a cabo su trasmutación al mundo digital<sup>12</sup>. Por otra parte esa idea de la

---

<sup>9</sup> Barro, David “La pintura y lo pictórico” en (Doctor Roncero 2013) *Ibídem*. P.390

<sup>10</sup> *Ibídem*

<sup>11</sup> La pintura tiene la mala costumbre de morirse periódicamente –lo que implica necesariamente también la costumbre de “resucitar” del mismo modo-, aunque por otra parte muchos teóricos sostienen que, realmente, nunca ha muerto y ha estado siempre presente.

<sup>12</sup> “En primer lugar, la fotografía digital constituye un objeto de investigación cuyos límites son difusos, puesto que la tecnología digital es una herramienta muy eficiente para el borrado de toda huella enunciativa. Por otro lado, resulta imposible agotar un objeto tan heterogéneo y complejo, dada la enorme variedad de prácticas significantes en este campo de creación.” Marzal Felici, Javier “Repensar la fotografía en el marco de la cultura visual contemporánea” [en línea] [<http://www.ae-ic.org/malaga2010/upload/ok/160.pdf>] [Consultado: enero 2013] P.17

pérdida de “fisicidad” en la pintura, no solo se pone en evidencia en las características de las obras que comentamos, si no que algunos artistas pueden experimentarla a lo largo de la evolución de su carrera, y especialmente los que han reorientado su trabajo hacia el arte conceptual, como han afirmado algunos de ellos. En este sentido se manifestaba Ignasi Aballí en una entrevista con Dan Cameron recogida en la página web del artista:

*“Empecé a buscar otras formas de relacionarme con la pintura, con el arte en general, y entonces, poco a poco, dejé de trabajar a partir de la representación de la realidad para introducir progresivamente en el cuadro, en la obra, elementos más conceptuales en los que la idea tenía cada vez más importancia, y el hecho pictórico, menos. Hasta el punto de que a principios de los años noventa, cuando nos conocimos, estaba trabajando en las obras hechas con la luz del sol. La luz era la que dibujaba, la que pintaba sobre el soporte. Primero utilicé esta técnica para representar las ventanas del estudio y de mi casa, que son los lugares por los que entra la luz solar en los espacios de hábitat y de trabajo. Después, lo que hice fue sugerir la presencia de cuadros a partir de su ausencia, a partir del rastro que dejaban después de quitarlos de una pared. Lo que se podía ver era la huella que dejaban sobre la pared por efecto de la luz.”<sup>13</sup>*

Parece por tanto que la borrosidad es, entre otros, un síntoma de la pintura contemporánea y que es experimentada incluso desde buena parte de la propia práctica artística desembocando por ejemplo en otras prácticas de tipo conceptual -que pueden aun tenerla presente-, lo que indudablemente podría propiciar que aquellos que no quieran abandonar la pintura como

---

<sup>13</sup> Ignasi Aballí entrevistado por Dan Cameron. Pagina web del artista. [online] [http://www.ignasiaballi.net/pdf/DCameron\\_Cast.pdf](http://www.ignasiaballi.net/pdf/DCameron_Cast.pdf) [Consultado: mayo 2013]

procedimiento “principal”, remitieran a tal característica de algún modo para hacer patentes estas cuestiones:

*“Si observamos con detenimiento el terreno del arte contemporáneo, frente a la estrategia en lo excesivo, nos encontramos también con un arte silente, oculto y desaparicionista, un arte que parece dejar de lado el componente visual, citando, reduciendo, ocultando o haciendo desaparecer todo cuando hay para ver. Frente el exceso-excelente del arte de las sobras, acontece un arte de lo invisible, o de lo apenas visible donde el exceso se transforma en defecto y el ‘ ver demasiado’ en ‘apenas ver nada’. Frente a la bulimia: la anorexia de la visión.”<sup>14</sup>*



**Fig. 118. Simon Edmondson. “Table” 2009.**

---

<sup>14</sup> (Hernández Navarro 2006) .Op. Cit. P.74

Finalmente debemos considerar que la pintura por otra parte dentro de tal condición, puede ofrecer una imagen imprecisa de un modo predeterminado por el artista y en función de las características técnicas o procedimientos empleados en la elaboración de la imagen, incluso cuando este tipo de resultado no fuera perseguido por aquel. Esta imprevisibilidad está presente también en la fotografía, cuando por ejemplo se toman fotografías al azar, o si no se sigue el orden impuesto por el propio medio<sup>15</sup>, -lo que puede o no ser perseguido de forma voluntaria por el artista- terminando por ofrecer resultados “borrosos”.

Vamos a examinar si, en cualquier caso, esta estrategia se basa en la desafección actual del artista o más concretamente del pintor con su tradicional papel de ilusionista<sup>16</sup>, o si quizá responde a otro tipo de intereses simbólicos, retóricos o estilísticos

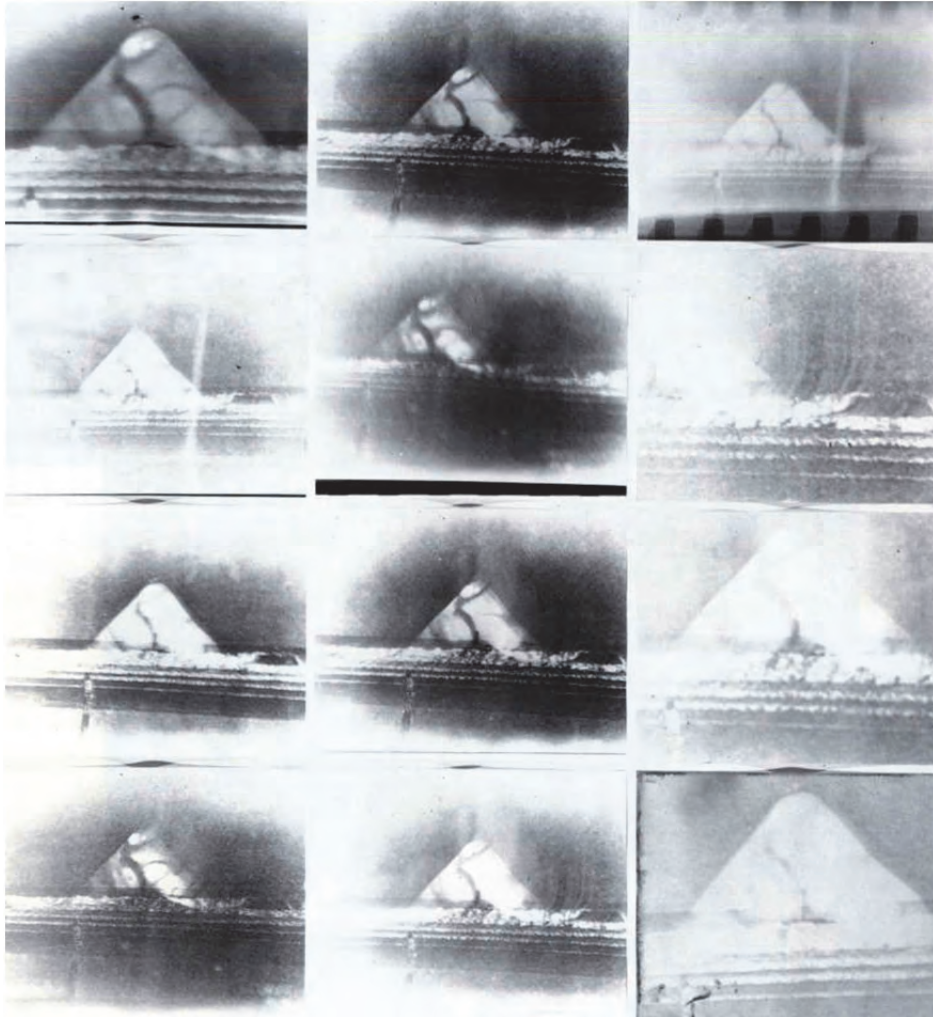
---

<sup>15</sup> *“La cámara ordena que se coordinen de una manera determinada el ojo y la mano, la intención y la acción, la teoría y la práctica: el fotógrafo debe ver primero y actuar después, debe dirigir la mirada al interior de la cámara y a través de ella antes de apretar el disparador.”.* (Flusser 2001) Op. Cit. P.87.

<sup>16</sup> *“Cuando tratamos con maestros del pasado que eran grandes artistas y grandes ilusionistas’, el estudio del arte y el estudio de la ilusión no pueden mantenerse separados ”.* Ernest. H. Gombrich. *“Art and Illusion”*. Phaidon Press. Londres. 1984. P.6 [Traducción propia]

### 5.3. BORROSIDAD COMO EXTRAÑAMIENTO

*“Frente al equilibrio perfecto y la transparencia aparente del señuelo de la imagen, a lo que llamamos arte solo le queda cada vez más la opción de romper el placer visual del espectáculo, la opción de decepcionar la mirada (...) Cuando todo es imagen el arte resulta obsoleto como ‘trompe l’oeil’ y lugar de satisfacción de la pulsión escópica.”<sup>17</sup>*



**Fig. 119. Sigmar Polke. “Erscheinung (Pyramide).” 1981**

<sup>17</sup> (Hernández Navarro 2006) Op. Cit. P.12



Señalaba Hernández Navarro, dentro de lo que denominó como “*formas de la nada*”<sup>18</sup> una serie de estrategias que venían a confirmar la tendencia del arte a lo largo del siglo XX hacia la negación de lo visible imperante hasta entonces –que ha afectado también a otros campos como la literatura-, basadas en: reducción, ocultación y desmaterialización. Desde la puesta en crisis de lo visual, se llega a la sociedad de lo hipervisual, y en ella, la pintura adopta la borrosidad en un ejercicio de autoafirmación y negación. Autoafirmación por que no renuncia a sí misma como medio, a sus especificidades –por más que estas se hayan diluido en los terrenos de la imagen<sup>19</sup>- y negación por que, precisamente pone en cuestión a la que ha sido su principal característica a lo largo de su historia: su inherente visualidad<sup>20</sup>.

Por tanto, esta estética de lo borroso ofrece en el terreno de lo pictórico una suerte de extrañamiento, un estado no habitual para el medio que tradicionalmente se recreaba precisamente en su capacidad para reflejar lo real, para engañar al ojo. En el campo de lo fotográfico sin embargo –como hemos visto una posible influencia estética para con la pintura podría originarse en este sentido- podemos conseguir con relativa facilidad este aspecto en las

---

<sup>18</sup> Ibídem (Hernández Navarro 2006) P.78

<sup>19</sup> “*En la actualidad, la pintura es una disciplina sin lugar, un trayecto sin dirección y sin ningún tipo de ‘subrayado ontológico’ que le permitiera contrastarse con el fondo de polución integrado por el resto de los medios. Su conmutación en la interfaz hace que, al igual que sucede con los otros lenguajes condenados al desarraigo, la totalidad de sus especificidades se hayan disuelto en un gran e inestable ámbito: el de la imagen*”. (Cruz Sánchez y Hernández Navarro 2006) Op. Cit. P.110.

<sup>20</sup> Sobre como el arte contemporáneo adopta estrategias para anular la visualidad, consúltese “*El procedimiento ceguera: antivisión en el arte contemporáneo*”, en (Hernández Navarro 2006). Op. Cit.

imágenes manipulando el aparato o predefiniendo una serie de cuestiones técnicas (más allá de cualquier intención simbólica). Mientras que en el medio pictórico el efecto depende únicamente de la voluntad y pericia del pintor (digamos que no existe una pintura que salga del bote 'borrosa'), en el fotográfico viene condicionado por factores humanos (habilidad del fotógrafo, configuración del dispositivo por parte del que dispara, etc.) factores inherentes al propio medio –o factores técnicos como hemos afirmado- (calidad de la reproducción, calidad del sensor<sup>21</sup>, objeto representado, etc...) y/o condiciones externas ( factores ambientales, iluminación, incidencia de la luz, textura y color del objeto representado, etc.).<sup>22</sup>

El propio proceso de revelado de la imagen fotográfica, alude precisamente a un estado vaporoso, a una imagen borrosa que va endureciendo sus contornos, que va apareciendo como si de un fantasma se tratara. Esta peculiaridad le sirvió a Polke para construir su Pirámide (Fig. 119) que vimos con anterioridad, y nos sirve como veremos para establecer una analogía con las fotografías de espectros, fenómeno que, como ya citamos, fue muy popular a finales del siglo XIX<sup>23</sup>.

Otro ejemplo por excelencia lo tenemos en la capacidad de enfoque de las fotografías (profundidad de campo), pero más allá de este, un efecto similar puede producirse por la propia naturaleza o limitación del dispositivo, esto es, que no sea capaz de ofrecer una visión más nítida de lo que está captando,

---

<sup>21</sup> En el caso actual de las cámaras digitales.

<sup>22</sup> Las referencias artísticas por excelencia en este campo son Richter y Tuymans, a los que dedicamos un apartado específico, por su importancia. Consúltense en este estudio: 5.6. Referentes: Gerhard Richter y Luc Tuymans

<sup>23</sup> Consúltense P.230.

como por ejemplo las cámaras estenopeicas rudimentarias, o los aparatos fotográficos empleados en los comienzos de la fotografía (Fig. 92).



**Fig. 120. Miroslav Tichý. “MT inv.nº5-10-70”. 2002**

Este sería el caso por ejemplo de las fotografías de Miroslav Tichy (Fig. 120 ) que tomaba con cámaras caseras hechas a mano. Tichy recogía estas imágenes característicamente borrosas o inexactas, para intervenirlas con dibujo y montarlas sobre marcos improvisados también hechos a mano. Este carácter espontáneo de la imagen también se deja ver en sus motivos y encuadres, que poseen un componente ‘voyerístico’ importante y toman un carácter netamente intimista. Su obra además nos ofrece un ejemplo perfecto de como la fotografía puede enriquecer a otros medios –en este caso el dibujo-

y relacionarse con naturalidad con todos ellos<sup>24</sup> (de hecho como deja patente este caso de un modo intuitivo). Son muchos los ejemplos de artistas que podríamos citar en tal sentido, y la bibliografía que se ocupa de estas relaciones<sup>25</sup> pero vamos a detenernos en uno que nos parece especialmente elocuente en lo que a mezcla de medios se refiere. Nos referimos a la ecléctica obra de Juan Ugalde (Bilbao 1958), que habitualmente ha empleado la fotografía y la pintura sin ningún complejo (así como la edición del video o el uso del ordenador). Ugalde – al que podríamos situar dentro del campo *postfotográfico*<sup>26</sup> - emplea fotografías antiguas sobre las que pinta o compone a modo de collage y en algunas de ellas –la mayoría también con una estética

---

<sup>24</sup> *“En los años setenta se construyó una cámara con materiales de desecho y con ella salió cada día, con ese aspecto de mendigo o de demente, a hacer fotos de mujeres que caminaban, descansaban en el parque, tomaban el sol en la piscina o subían a un autobús. Sus fotografías, que revelaba descuidadamente en su chabola, tienen un aspecto borroso, a veces sobrepuestas, con rayaduras, impresas sobre papeles rasgados a mano, enmarcadas en ocasiones con simples cartones coloreados. Son características que lo ligan a lo pictórico. Tienen el encanto y el embrujo de lo imperfecto, de lo manual; también se nota la carga sensual en la mirada de este voyeur, ladrón de momentos fugaces e intrascendentes.”* Jarque, Fietta *“Miroslav Tichý, el fotógrafo vagabundo”* en El País [on-line] [http://elpais.com/diario/2011/04/30/necrologicas/1304114402\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2011/04/30/necrologicas/1304114402_850215.html) [Consultado abril 2011]

<sup>25</sup> Destacan especialmente los títulos de (Martínez Barragán 2004) y (González Flores 2005) entre otros citados en la bibliografía.

<sup>26</sup> José Luis Brea habla del crecimiento de un campo “postfotográfico” en la *“multiplicación exponencial de los potenciales de collage -de fotocomposición, si se prefiere- que la asistencia del ordenador permite”* Brea, José Luis *“Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia”*. Acción Paralela #5. Revista [online] <http://www.accpar.org/numero5/imagen.htm> [Consultado: junio 2013]. Consúltase a este respecto 4. PINTURA FRAGMENTADA en este mismo trabajo.

“fragmentaria” relacionada con el collage, como él mismo ha afirmado<sup>27</sup>- puede apreciarse también este efecto también de borrosidad.

En las imágenes de Ugalde no tiene sentido preguntarse acerca de dónde acaba la fotografía y donde empieza la pintura. Nos encontramos ante la problemática del *híbrido*, de lo *impuro* y en todo caso, ante una pintura que “no puede ser”, ante una “aporía”:

*“La pintura –es decir, esa disciplina moderna singularizada en la integridad territorial de su ‘tensión crítica’- constituye, en la actualidad una aporía. Y si así sucede no es debido a la desintegración primera e interna de su ‘ser’, sino, más bien, a la ausencia de ese “horizonte de contaminación” compuesto por su “no-ser”, por aquello que se establece como diferencia”*<sup>28</sup>

Por otra parte, lo híbrido se nos ofrece como modelo de lo monstruoso por su naturaleza indeterminada, por su puesta en escena como “*expresión desdibujada*” que “*ha excedido el estatuto ontológico que le confiere la ‘tensión crítica’ del ‘dibujo disciplinario’*”<sup>29</sup> superando los límites tradicionales del medio.

Conversando con el propio artista puede constatarse como para él no es tan importante la utilización de un medio u otro, como en su práctica, el dibujo,

---

<sup>27</sup> “...el mundo es un collage; en el sentido de que estamos constantemente recibiendo imágenes de todo tipo y esa superposición que está continuamente sucediendo hay momentos en los que se fija en un punto que sería un cuadro...” Entrevista a Juan Ugalde con motivo de la exposición “La cosa es muy otra” en la galería Soledad Lorenzo. Pagina web del artista [online] [http://www.juanugalde.es/en\\_prensa.html](http://www.juanugalde.es/en_prensa.html) [Consultado: Junio 2013]

<sup>28</sup> (Cruz Sánchez y Hernández Navarro 2006). Op. Cit.P.98.

<sup>29</sup> *Ibíd.* P.114.



**Fig. 121. Juan Ugalde. “Mendigo y Osito” 2003.**

la pintura, la fotografía, el video etc. se relacionan para conformar un todo en el que poder moverse con total libertad<sup>30</sup> aunque con sentido pictórico:

*“Artistas como Amondarain o Juan Ugalde, nos recuerdan cómo. en la posmodernidad. el género pictórico tradicional se ha reformulado radicalmente. Hablamos de una pintura actual que ya no debe preocuparse por su esencia en un sentido -reduccionista- o -expansionista- una pintura que simplemente debe significarse como punto de partida para llegar a otros encuentros. Es ahí donde*

---

<sup>30</sup> Consúltese a este respecto las preguntas planteadas a Juan Ugalde que pueden encontrarse en el apartado ANEXOS

*Juan Ugalde se convierte en un nombre imprescindible. con un trabajo en la medianera entre la fotografía y la pintura pero de intención plenamente pictórica.*<sup>31</sup>

En el caso del artista bilbaíno, esta característica que poseen algunas de las imágenes que componen sus pinturas, viene dada generalmente por el proceso de reproducción al que somete sus imágenes, pues en ocasiones realiza fotografías de fotografías<sup>32</sup>, si bien en alguna medida se debe a la propia naturaleza de las mismas (pues como ha afirmado en ocasiones le interesan mucho las fotografías antiguas, que adquiere en cuanto tiene oportunidad). En este último caso, muchas de esas fotografías obtenidas de terceros responden a las características clásicas de la fotografía amateur y precisamente una de ellas, quizá la más clásica y diferenciadora entre todas, es esa relativa “borrosidad”:

*“La crítica se dará cuenta de que el aficionado toma fotos “deficientes” (mal expuestas, mal enfocadas, movidas, etc.) y de que éstas pueden considerarse como informaciones sobre la cámara, el propio aficionado y el contexto de la cámara y del aficionado”*<sup>33</sup>

Si bien en este segundo caso estaríamos ante una característica que ostenta *per se*, la propia imagen (al ser una imagen obtenida por un tercero), en el primero de ellos sin embargo, estaríamos ante un proceso de pérdida de

---

<sup>31</sup> (Barro, La pintura y lo pictórico en Doctor Roncero, Rafael "Arte Español Contemporáneo" 2013) Op. Cit. P.392.

<sup>32</sup> Masterclass de Juan Ugalde “Open Studio III”, disponible a través del canal de Youtube de UNED [online] <https://www.youtube.com/watch?v=phgmKv5KagM> [Consultado noviembre 2014]

<sup>33</sup> (Flusser 2001). Op. Cit. P.156.



información -similar al que podría observarse en un sucesivo proceso analógico de reproducción de una imagen como puede ser una fotocopia<sup>34</sup> -, por lo que implica el propio proceso de reproducción tras reproducción que degrada la imagen hasta ofrecer un resultado alejado del original; recordemos por ejemplo a este respecto, la célebre pirámide de Sigmar Polke en la que sometía la fotografía a sucesivos procesos electrográficos (Fig. 119).

Navegando por las peculiaridades de ambos medios, apuntemos que el propio momento de “elección” por parte del fotógrafo, el que escoja una escena y no otra, implica ya un carácter “*indeterminado*” del medio fotográfico, un carácter difuso, porque: ¿cuál es el instante más representativo de un momento cuando se trata de ofrecer su más “real” reproducción sobre dos dimensiones? Fontcuberta, en palabras de Robert Frank nos recuerda que quizá ese momento clave no se encuentra en los momentos más importantes de una escena, sino en su interludio:

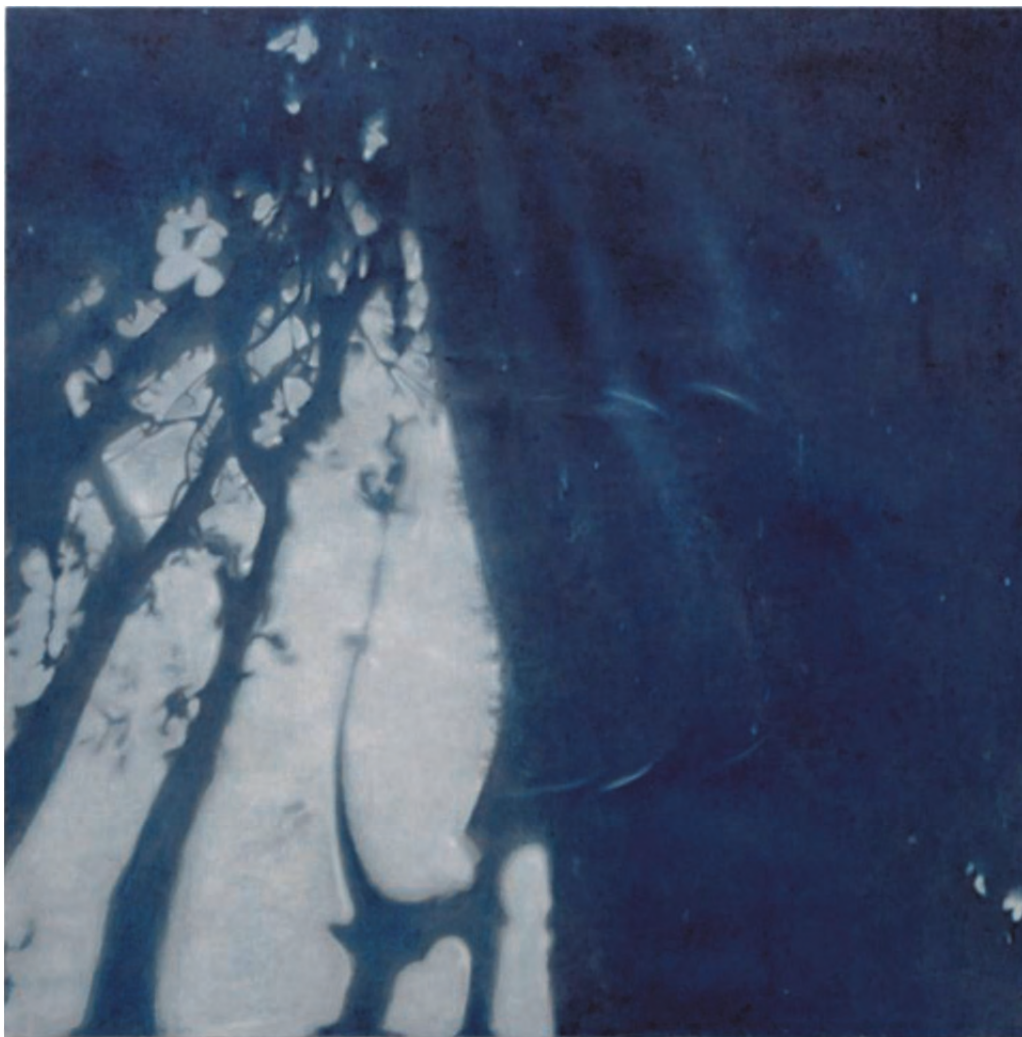
*“Robert Frank replicaba que, tanto vivencial como estadísticamente, la verdadera fotocopia de la realidad debía de ser hecha no en el clímax, sino en el lapso que separa sucesivos instantes decisivos.”*<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> La copia digital es la única que garantiza una réplica exactamente igual a la original sin ningún tipo de pérdida de información, si bien, el objeto que se ofrece al público nunca es idéntico. Jaime Munárriz hace esta interesante observación: *“Es de todos conocida la capacidad de la información digital de ser clonada sin pérdida de información, en una copia perfecta. Esto nos garantiza una copia de seguridad de la información contenida en obras digitales [textual, imagen, sonora, código], sin embargo no es ampliable al conjunto de la obra, al objeto presentado ante el público como obra: la materialidad del soporte no es clonable. La instalación espacial, la maquinaria, el sistema en conjunto no solo no son duplicables sino que a menudo su reconstrucción resulta imposible, dada la singularidad de los componentes y de su emplazamiento”* Munárriz, Jaime *“Arte digital como múltiple”* en De Francisco Guinea, José María. Libro de Actas. Estampa I Foro de Arte múltiple, 2011. Madrid. P.58

<sup>35</sup> Fontcuberta, Joan. *“El beso de Judas”* Gustavo Gili. Barcelona 2002. P.62

Puede que por tanto, una imagen que no recoge un instante decisivo y que se encuentra dentro de esa interfase, tenga un carácter borroso bien por la elección por parte de la persona que aprieta el disparador o por alguna de las



**Fig. 122. Yishai Jusidman. “Birkenau” (Serie “Prussian Blue”). 2012.**

diversas características enunciadas y sin embargo, pueda constituir la escena más representativa o al menos la más real en el sentido no meramente visual: la auténtica “*fotocopia de la realidad*”<sup>36</sup>; recordemos a estos efectos lo que

---

<sup>36</sup> *Ibíd.*

afirmábamos sobre la fotografía de Capa que citamos con anterioridad (Fig. 111.) y que se encontraría precisamente obtenida en ese interludio del que hacía mención Robert Frank en palabras de Fontcuberta.

Esta interfase, ese extrañamiento visual, podríamos encontrarlo a distintos niveles en artistas incluso que adoptan esa estética de lo borroso solo ocasionalmente. Quizá ahora materializada a nivel retórico la encontraríamos también en la obra de Yishai Jusidman “Birkenau”( Fig. 122), una vez conocemos su título y la serie a la que pertenece, lo que refuerza su propia capacidad simbólica. Jusidman no es un pintor netamente “borroso”, muy al contrario, con su caso nos encontramos ante un artista que defiende lo que viene a considerarse como conocimientos clásicos o académicos –para nada “tuymanesco”<sup>37</sup>-, pero que no le impide dentro de estos postulados ofrecer interesantes planteamientos con cada serie en la que trabaja, desarrollando su obra esencialmente como una pintura en base a proyectos.

Ciertamente la imagen escogida dentro de la serie puede que sea la que más ofrece al espectador la idea de borrosidad, hasta tal punto que lo representado se abstractiza y pasa a un segundo plano. Sin embargo, esto nos da pie a hablar de otro aspecto importante, y es que en la mayoría de pinturas que componen la serie del pintor puede encontrarse una característica común que tal y como comentamos brevemente en el caso del artista belga Luc

---

<sup>37</sup> En alguna ocasión Jusidman se ha manifestado, no en contra de la pintura de Tuymans, pero si en alguna medida decepcionado con este, sin embargo vemos como incluso entre ambos pueden establecerse algunos nexos interesantes: *“Hace unas semanas visité una exposición retrospectiva del celebradísimo Luc Tuymans en el museo de arte moderno de San Francisco. Me acerqué a mirar un pequeño bosquejo que se expone como una de las piezas paradigmáticas de Tuymans. Pintado en el cuasi-grisaille característico de este pintor, el cuadro parece ser una despreocupada calca de la foto de un recinto tan austero como lo es el tratamiento formal del cuadro.”* (Jusidman s.f.) Op. Cit.



Fig. 123. Alain Urrutia. “*Closing time*”. 2013.

Tuymans implica un factor de desequilibrio, de “*negación de lo visible*”<sup>38</sup>, y por tanto de una relativa borrosidad visual si nos permitimos extender la efectividad del fenómeno más allá de expansión de los contornos o límites de la imagen. Esta característica es una vez más la reducción cromática, que en este caso se hace más que evidente en el propio título de la serie y que no responde como veremos a una elección gratuita o meramente estética:

*“Pintura azul de Prusia: El producto Zyklon B fue utilizado como un agente letal desde 1940 hasta 1945 produciendo a menudo manchas azules en las paredes de las cámaras de gas por medio de una reacción química con el*

---

<sup>38</sup> (Hernández Navarro 2006) .Op. Cit. P.78.

*ladrillo y el mortero. Estas manchas son todavía muy evidentes en las estructuras en Majdanek. El compuesto de cianuro de hierro de estas manchas es químicamente idéntico al pigmento del pintor conocido como Azul de Prusia.*"<sup>39</sup>

Esta estrategia de limitar lo cromático como signo de extrañamiento visual, la encontramos también en Alain Urrutia, aunque en este caso sí que predomina prácticamente en toda su obra. El pintor de Bilbao, tiene una predilección por las escalas de grises, negros y blancos, que consigue al emplear pintura y dibujo al carbón (Fig. 123). A diferencia de Jusidman, en la mayoría de su producción está patente la borrosidad, lo que relaciona su obra con el trabajo fotográfico pues entendemos que esta característica es uno de los "*parámetros de lo fotográfico*"<sup>40</sup>.

Consideramos muy oportuno emplear textos que abordan la problemática del cine para el análisis de algunas obras pictóricas, pero en el caso de Alain Urrutia y pese a que sus imágenes no proceden en su mayoría de tal fuente, parece casi una obligación. Sus trabajos emanan un inequívoco carácter cinematográfico, que podríamos detectar en primer lugar por las evocaciones que la gama cromática nos puede traer a la cabeza, así como los propios encuadres y el tratamiento indefinido, traen también a la memoria escenas que podrían haber sido extraídas de alguna película, tal y como ya apuntó David Barro un texto sobre el artista:

---

<sup>39</sup> Texto obtenido de la página web del artista [online]

<http://www.yishaijusidman.com/azul-de-prusia/> [Consultado: octubre 2013] [Traducción propia]

<sup>40</sup> Así lo afirmó Noel Burch, según Llinás, Francesc y Maqua, Javier "*El cadáver del tiempo*" Fernando Torres Editor. Valencia. 1976. P.42.

*“La influencia de la fotografía y el cine en los encuadres de sus pinturas es indudable. Seguramente sin pensar que, paradójicamente, cuando cineastas como Bresson, Antonioni o Godard buscan el encuadre para procurar una suspensión no narrativa, están actuando como pintores. En este sentido, podríamos pensar en algunos frames de Luis Buñuel. El mismo, en un texto titulado Découpage o segmentación cinegráfica, decía que en cuanto al montaje, no es otra cosa que ‘el manos a la obra’, la materialidad de acoplar unos trozos a continuación de otros, concordando los diferentes planos entre sí, librándose con la ayuda de las tijeras de unas imágenes inoportunas. Operación delicada, más sumamente manual. Como Buñuel, Alain Urrutia disecciona su mundo, sus inquietudes, desde lo irrepresentable. El cuadro como expansión todas las posibilidades.”<sup>41</sup>*

En la misma línea del artista bilbaíno y si cabe más relacionado como hemos visto con el cine podríamos citar los trabajos de Isidre Manils, uno de esos artistas que podríamos situar en cualquiera de nuestras tres categorías, pues si bien parece que el recurso más empleado por él, es el de la fragmentación como hemos visto, también ha mostrado trabajos como los de la serie “Faz” (Fig. 124) que obviamente entran sin ningún problema en la categoría de borrosos. Manils ha sido profundamente influenciado por el cine y así lo ha manifestado en numerosas ocasiones:

*“Siempre, viendo las obras del autor, no podemos negar su formación iniciática: el cine. Y él no lo esconde. Afirma que debe más a Hitchcock que a Picasso, señala desde la sala. ‘En el cine aprendí qué ‘pintar’; pero no en el sentido literal, de temas, sino más profundo; lo que sería el tema principal de mi pintura; el ‘cómo’ que es lo que me da más guerra’, explica el artista. Igualmente afirma que la emoción del cine es el hecho material de una luz proyectada sobre un lienzo blanco. En pintura piensa en eso: en la luz; pero no*

---

<sup>41</sup> (Barro, “La pintura como mensaje cifrado”, en “Alain Urrutia” 2012) Op. Cit. P.35

*proyecta la luz, sino que la saca del interior del blanco. Manils cree que la materia principal de la pintura y del cine es la luz. De esa manera hace una pintura inmaterial, cristalina, sin espesor, reforzando esa sensación de fina película de imagen sobre lienzo.”<sup>42</sup>*



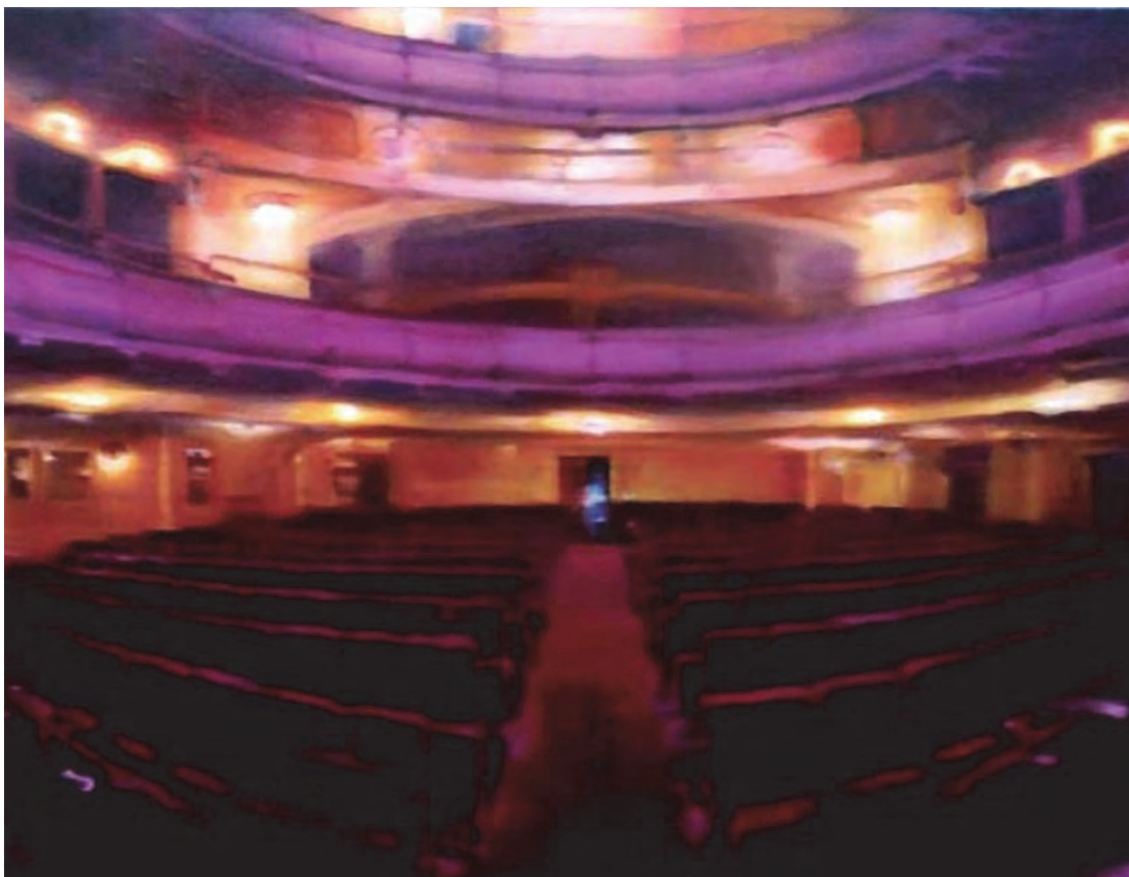
**Fig. 124. Isidre Manils. “Faz 9” “Faz 7” “Faz 6”. 2002.**

---

<sup>42</sup> Redacción Las provincias.es. “Isidre Manils, simbiosis de la pintura y la emoción del cine” [online] <http://www.lasprovincias.es/v/20120106/castellon/isidre-manils-simbiosis-pintura-20120106.html> [Consultado: febrero 2012]



En el caso de Manils, no solo encontramos una desconcrección de los límites similar a la que podíamos encontrar en el *fotograma* de Dan Salomon (Fig. 116) si no que se advierte también, una reducción cromática que guarda cierta relación con la estrategia que observábamos en Alain Urrutia. Además, como afirma en sus palabras, la influencia cinematográfica no solo deviene en el aspecto de sus obras, sino que también se manifiesta a nivel procedimental, al interesarse por la aplicación del color en su pintura haciendo que la luz atraviese las capas translúcidas para reflejarse en el fondo blanco del lienzo y ser “proyectada” en el espectador (como se proyecta la luz de la pantalla en el cine). A su vez, esta característica le otorga un aspecto a sus obras en las que no hace aparición la textura como valor pictórico, ofreciendo ese aspecto fotográfico o fílmico que se refuerza con los contenidos y encuadres elegidos.



**Fig. 125.** Eduard Resbier. “Teatro II”. 2013.

Otro artista que trabaja en una línea similar es Eduard Resbier. En sus trabajos, fundamentalmente pinturas al óleo sobre tela podemos encontrar también esta suerte de extrañamiento visual o desvanecimiento de lo pictórico que nace de la propia singularidad del procedimiento. Por una parte, como apuntábamos podríamos citar lo borroso como una característica de lo fotográfico, -como productor de una pintura “*impura*”<sup>43</sup> - mientras que por otra, las fotografías que pretendían asemejarse a pinturas, solían favorecer precisamente esta cualidad visual<sup>44</sup>. Si nos encontramos pues con una pintura que reproduce una de las cualidades de las fotografías que pretendían ser pinturas, el juego de alusiones recíprocas es evidente.

Todos estos autores y muchos otros que trabajan con el “*extrañamiento*”, con la imagen “*aparecida*” –que aparece<sup>45</sup>-, disfuncional –por alejarse levemente de su función descriptiva- y abierta –por su inconcreción- están de algún modo aludiendo al medio fotográfico, incluso en el caso de estos últimos

---

<sup>43</sup> La pintura borrosa es una pintura “*impura*”, ya que “*adopta recursos que no le son propios*”. Cruz Sánchez, Pedro A. y Hernández Navarro, M. Ángel “*Impurezas: el híbrido pintura-fotografía*”. Consejería Educación y Cultura Murcia. Murcia. 2004. P.33

<sup>44</sup> “*Una característica frecuente es que en el pictorialismo la resolución plástica pasa muchas veces por una imagen que resulta un tanto borrosa, desenfocada, o con efecto floue. Para ello, se utilizan filtros, agentes atmosféricos (niebla, lluvia, etc), juegos de luces y sombras y otros trucos que no permiten ver tan claramente y que favorecen esa borrosidad de la imagen, de modo que resulte más evocadora que nítida (a veces, imitando elementos del Impresionismo).*” Castro Díaz María Isabel “*Estrategias narrativas de la fotografía actual: el fotograma como tipografía artística.*” Tesis doctoral inédita. UCM Bellas Artes. P.93

<sup>45</sup> “*Siempre he necesitado una imagen para ponerme a pintar. Y ésta sale de un combate (primera parte). Trabajo básicamente con material encontrado y, a menudo, roto, de origen variado que voy acumulando, dibujando, relacionando, cortando, etc. Al final aparece una imagen construida por fragmentos que la pintura (combate, segunda parte) me permite hacer visible. Hay algo irreal, de extrañamiento, que es lo que me interesa enfatizar. Como dice Godard, la imagen es aparición o no es imagen*” (Manils 2008) Op. Cit. P.176.

que guardan cierta relación con el medio cinematográfico –recordemos también el caso de Miguel Aguirre que citamos dentro de la fragmentación-, pues coincidimos con Noel Burch (como vimos) y con Castelo en que la borrosidad es uno de los elementos característicos de lo fotográfico:

*“Cuando en la imagen final surgen, por ejemplo áreas desenfocadas, líneas de luz, reflejos, etc., podemos hablar de ‘parásitos’ o de ‘ruidos’. Estos elementos, por otro lado, son característicos y específicos de la fotografía, ya que no es posible concebirlos en ningún otro medio, y, además, no los hallamos en la realidad –referente- que en ese momento estamos fotografiando”*<sup>46</sup>

El fotógrafo surcoreano Kyungwoo Chun, emplea siempre exposiciones prolongadas en su fotografía, al entenderla casi como un ejercicio no solo de análisis de las condiciones perceptivas, sino como un ejercicio espiritual y social<sup>47</sup>. En palabras de Nils Ohlsen, el artista *“ha provocado una colisión entre la tradición escrita china y la tradición visual europea.”*<sup>48</sup> Chun, influenciado por

---

<sup>46</sup> (Castelo 2006) Op.Cit. P.15

<sup>47</sup> *“Lo veo todo negro, aunque no sé lo que es negro”. Esto es lo que me respondió un muchacho ciego, mientras realizaba esta serie, cuando le pregunté qué era la visión. El título de la serie Believing is Seeing (Creer para ver) es mi irónica respuesta a la famosa frase occidental “ver para creer”, en la que se exigen pruebas materiales o visuales. Pedí a niños y adolescentes alemanes ciegos o casi ciegos que me dijeran qué aspecto creían que tenían. Mientras me respondían, sometidos a una exposición de entre treinta y cuarenta minutos, tenían la oportunidad de dibujar sus propias caras sin verlas. Los participantes no eran modelos fotográficos, más bien artistas realizando autorretratos. Con esto no pretendo demostrar nada ni espero que el observador comprenda nada. Dudo de que pueda ver más con los ojos abiertos que cuando los cierro.”* Kyungwoo Chun. Texto facilitado por la Galería Ivory Press [online] <http://www.ivorypress.com/es/content/kyungwoo> [Consultado: noviembre 2014]



**Fig. 126. Kyungwoo Chun. "Believing in Seeing#4". 2007**

---

<sup>48</sup> Ohlsen, Nils "Kyungwoo Chun: el hombre del yelmo dorado" Huarte CAC. Navarra. 2008. [online] [http://www.centrohuarte.es/wp-content/uploads/2013/06/KyungwooChun\\_el-hombre\\_del\\_yelmo\\_dorado.pdf](http://www.centrohuarte.es/wp-content/uploads/2013/06/KyungwooChun_el-hombre_del_yelmo_dorado.pdf) [Consultado: noviembre 2012]

la cultura oriental, las religiones que profesa y su conocimiento del medio fotográfico, considera que por medio de una exposición fotográfica prolongada puede reflejar mejor la realidad, pues es capaz de mostrar en una sola imagen diferentes momentos y situaciones del sujeto representado (el tiempo por el que ha sido impresa la huella es mayor), mientras que con la toma de exposición baja habitual, el resultado parece siempre parcial, incompleto, al reflejar la instantaneidad de un momento específico. Con este método de trabajo, la relación del fotógrafo con el modelo u objeto representado comienza a asemejarse la clásica relación pintor/modelo:

*“Debido al prolongado tiempo de exposición de las fotografías, Chun deja a sus modelos de forma deliberada a merced de la situación. Sin excepción, el modelo se iba entumeciendo gradualmente o se venía abajo un poco, modificando su postura original. La respiración o pequeños movimientos del modelo hacían que inevitablemente la imagen se desdibujara, lo que le otorgaba a las fotografías el carácter pictórico y poético de un retrato histórico. El espectador no puede situar las figuras. Cuanto más se acerca uno a las fotografías, más alejadas parecen.”*<sup>49</sup>

Que esta borrosidad que obtiene Chun, sea más “real” o no que la toma obtenida con un tiempo de exposición menor, es siempre una condición impuesta por el dispositivo que captura la imagen y por aquel que lo manipula, en este caso el propio artista. Lo que hace la fotografía es plasmar conforme a un ‘programa’ la ‘percepción’ del propio objeto<sup>50</sup> (cámara) en otro objeto –bien

---

<sup>49</sup> Ibídem

<sup>50</sup> Es interesante remarcar que en última instancia, la fotografía recoge la percepción del objeto, no del sujeto. A este respecto, es interesante valorar el trabajo de Pete Eckert ( relata brevemente su experiencia en “*Dancing on The Edge of Perception*” [online]

en forma de archivo codificado, que se trasladará a la fisicidad de un papel, bien en forma de película a revelar y convertirse en objeto ‘final’- por lo que efectivamente nunca podríamos hallar esa borrosidad en la realidad, en ese referente del que hablaba Castelo<sup>51</sup>. Sí que podríamos –resulta obvio- percibir esa realidad de un modo borroso, en función de alguna alteración física de nuestros ojos<sup>52</sup>, como por ejemplo la aplicación de un fármaco que dilate las



**Fig. 127. Frank Darabont. “The Mist” (Fotograma) 2007.**

pupilas, pero esto obviamente alude al medio de interpretar ese referente y no a una cualidad intrínseca que posea el referente por sí mismo. Por otra parte

---

<http://vimeo.com/69540630> ) o las fotografías de Brenden Borellini, entre otros fotógrafos ciegos.

<sup>51</sup> (Castelo 2006) Op. Cit. P.15.

<sup>52</sup> (R. Gubern, La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea 1987) Op.Cit. P.37.

es cierto que bajo una serie de condiciones, como por ejemplo condiciones atmosféricas específicas, podríamos percibir el referente como algo difuso, lo que lo rodearía de ese extrañamiento citado (una vez más se haría alusión a una característica externa y no a una propiedad del propio objeto representado)

El cine se ha valido en numerosas ocasiones del recurso de limitar la visualidad del espectador –algo que, como ya vimos, hace de por sí con el propio encuadre fotográfico que ofrece únicamente el punto de vista del director- mediante efectos atmosféricos como la niebla, un auténtico recurrente en las películas de suspense o terror, siendo consciente del poder perturbador que posee<sup>53</sup>. La lista de títulos en los que se utilizan estos recursos es innumerable pero estamos obligados a citar “The Mist” (Fig. 127), la adaptación al cine de la novela de Stephen King “La niebla”, en la que “lo borroso”, lo que está más allá de la niebla y ‘aparece’ tras ella, toma un carácter protagonista<sup>54</sup>. Si observamos el fotograma de la película encontramos las dos características mencionadas para la borrosidad pictórica. Al actuar la niebla como una especie de densa veladura, se obtiene por una parte una tendencia cromática de la escena hacia los colores desaturados, algo que ya vimos en otros autores, y por otra parte los contornos se difuminan, no ofreciéndose la imagen con claridad, y perdiéndose ésta entre colores turbios o blanquecinos:

---

<sup>53</sup> Este tipo de efectos son tan habitualmente empleados, que incluso en alguna ocasión constituyen un recurso autoreferencial de tipo cómico.

<sup>54</sup> Ignasi Aballí tomaba este fenómeno como protagonista en su serie “Nieblas”, esta vez sin la necesidad de incluir ningún objeto que apareciera tras ella, y valiéndose únicamente de la luz para poder representarla, componiendo una especie de carta de colores: “...se trata de mostrar el paisaje, cuando una situación del propia del mismo paisaje lo está ocultando. La niebla es el paisaje, pero a la vez nos impide ver más allá y convierte a la imagen en una superficie casi uniforme de un determinado color, dependiendo de la luz, de la época del año, de la hora del día, del lugar.” García, Carolina “Representar lo invisible. Entrevista con Ignasi Aballí” en EXIT 49 “Foto y pintura” 2012. P.96



*“Entre la transparencia y la opacidad blanca, existe un número infinito de grados de turbiedad ( ... ). Se podría llamar blanco al destello fortuitamente opaco de lo transparente puro.”<sup>55</sup>*



**Fig. 128.** Kaye Donachie. “I do believe that most of me, floats under water”. 2010.

---

<sup>55</sup> Goethe, “*Théorie des couleurs*” en palabras de Delleuze. (Delleuze 1984). Op.Cit.  
P.139

El extrañamiento que se persigue en estos casos permite evitar hasta cierto punto la narratividad excesiva, esto es, la niebla oculta tras de sí lo más misterioso y terrorífico, aquello que directamente se escapa a ser percibido claramente con nuestros sentidos. La obra de Kaye Donachie (Fig. 128) refleja ese carácter turbio en diferentes grados, propiedad que se manifiesta también en la interferencia recíproca con una segunda imagen que únicamente se manifiesta cuando prestamos atención a ésta primera (que resulta más llamativa quizá por nuestra habilidad para reconocer e individualizar el rostro humano). En cualquier caso, detrás de esa incapacidad para percibir la imagen y de la aparente banalidad que la misma nos ofrece una vez revelada (aunque solo en parte) subyace algo perturbador. Aquello que no podemos ver<sup>56</sup> y que acaba convirtiéndose en siniestro, en el más puro sentido freudiano, como apunta Hernández Navarro:

*“En las poéticas antivisuales, lo siniestro aparece en la alteración (reducción, ocultación, desmaterialización o desaparición) de lo dado a ver, como ‘desfamiliarización’: quitar de la vista aquello que tendría que estar ahí.(...) Cuando nos encontramos ante una galería de arte cerrada, un espacio vacío, una escultura de humo... Cuando lo que esperamos ver nos es quitado de la vista, llevado otro lugar, el ojo se inquieta y queda mudo. El falo, que desde un principio es identificado con el ojo en la mirada, no puede penetrar en ninguna superficie y, por tanto su goce queda aplazado, más aún, desplazado a otro lugar, pero siempre dejando una huella, algún resto de lo visible. Mostrando lo ‘apenas visible’, lo antivisual se sitúa en el umbral de la mirada, atrayendo al ojo para después frustrarlo.”<sup>57</sup>*

---

<sup>56</sup> Solo al final de la película podemos ver siempre entre tinieblas lo que se oculta tras la densa capa de niebla.

<sup>57</sup> (Hernández Navarro 2006). Op. Cit. P.105-106.

Lo siniestro de algún modo, está presente también en estas obras. Este aspecto nebuloso aporta además un componente emocional a la imagen, subrayando sus especificidades, tal y como Turner hizo con sus paisajes<sup>58</sup>; algo similar a lo que podríamos encontrar en la obra del joven artista Diego Vallejo, aunque para él las condiciones atmosféricas del paisaje no son tan importantes, pues siempre impone la regla del arrastrado “borroso” o richteriano independientemente del modelo representado –parece claro que Vallejo tiene como referente al pintor alemán-, como elemento básico de su concepto de lo pictórico. Vallejo, que también trabaja con fotogramas que extrae de películas como vimos en el caso de Pipo Hernández y Miguel Aguirre -entre otros- se apropia de una representación elaborada por un tercero en otro medio. Efectúa un trabajo de reinterpretación sobre imágenes pre-elaboradas, que transforman su condición de imágenes en movimiento para singularizarse como imágenes pictóricas, esto es, imágenes fijas por excelencia. En su serie *“From a tree-house”* representa una serie de paisajes o situaciones en las que la figura humana no está presente y que poseen esa característica latente de lo “*siniestro*”. Por otra parte, la imagen posee una característica interesante, y es el aparente ruido visual que presenta, -un recurso similar al empleado por otros artistas como por ejemplo Havekost (Fig. 130)- y sobre el que podríamos plantear una serie de cuestiones interesantes: ¿son producto del referente que el artista ha empleado?, ¿es un efecto pictórico que cumple una función meramente estética? ¿están efectivamente estas formas en la imagen de la que parte o han sido añadidas como una licencia por parte del artista? ¿son acaso un recurso que nos pone

---

<sup>58</sup> “*El espacio y el tiempo (paisaje y hora del día) nos hablan de emociones y pasiones sin utilizar una estructura narrativa (...) El paisaje pasional turneriano puede llegar así a convertirse en un impresionante ejercicio de abstracción, con dos consecuencias: la primera, dar paso directamente al aspecto emocional mencionado, evitando totalmente la representación del paisaje a través de la narración de una escena; la segunda, convertir la técnica de representación en un estilo propio e individual fácilmente reconocible*”. (O. y. Calabrese 1987) P.36



**Fig. 129. Diego Vallejo. “Baumhaus 2”. 2011.**

efectivamente en guardia sobre la condición bidimensional de lo representado?

En cualquiera de los casos, parece ser que esta condición de la imagen parece haberse convertido en una característica admisible, tolerable y normalizada con la distribución de la imagen digital, especialmente con su versión en video a través de páginas como Youtube y similares. Hemos hablado algo ya de la imagen digital de baja calidad pero volveremos a ella con ocasión de la pintura digital<sup>59</sup>. Volviendo de nuevo a la característica de lo

---

<sup>59</sup> Puede encontrarse más información en: 6.PINTURA DIGITAL.

sinistro, Ana Pol Colmenares manifestaba en un texto que acompañaba a la muestra:

*“...la exploración de “otros” lugares, que es una constante en la obra de Diego, recae sobre una ciencia ficción concreta: la que arrastra lo paranormal de lo extraño a lo cotidiano. No son los topos deslocalizados y ahistóricos presentes en otras películas del género; el germen de esta topografía arranca de una mirada que justamente la operación que articula es la de siniestralizar lo cotidiano, partiendo precisamente del concepto mismo de unheimlich. De tal manera que ese lugar “otro”, al igual que ese “otro”, el alien, parten de lo mismo: de lo ya conocido, de lo que nos es familiar.”*

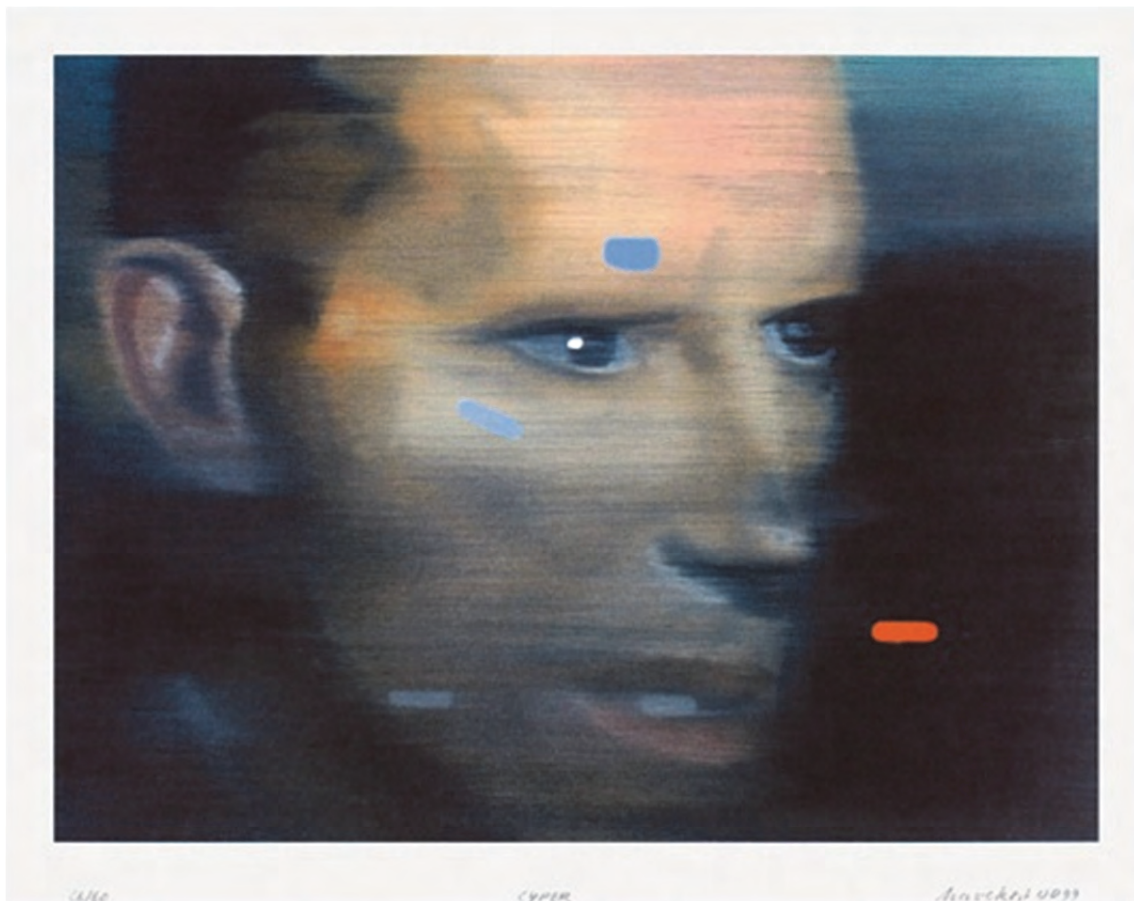


Fig. 130. Eberhard Havekost. “Cyper”. 1999.

Esta cualidad de latencia de algo siniestro -de que algo que subyace en la imagen nos amenaza u oculta su verdadera naturaleza- en la obra de Diego Vallejo, era algo que ya encontramos en las fotografías de Thomas Ruff que comentamos sobre la guerra de los Balcanes, que curiosamente, guardan cierta relación a nivel visual con esta pieza de Vallejo, como ya subrayamos (Fig. 114). De esta condición de imagen latente, también se sirvió Walid Raad, para su proyecto "*The Atlas Group*" –nombre con el que también se le conoce como colectivo ficticio- en el que documenta la historia contemporánea del Líbano. Mediante registros de varios tipos (fotografías, sonidos, textos...etc.) que el artista recoge y resignifica o bien específicamente crea, interroga al espectador acerca de cómo se crea la versión oficial de la Historia y la dificultad que se nos plantea para intentar corroborar la veracidad de aquellos documentos que aparentemente la atestiguan. De este modo por ejemplo, podemos encontrar una fotografía monocromática, que puede no ser nada más que eso y que sin embargo, atestigua ser el resto de otra significativa que fue destruida en la contienda.

## 5.4 BORROSIDAD COMO MEMORIA E INDETERMINACIÓN

*“Reducida a un mínimo, la intención del fotógrafo consiste, primero, en cifrar sus conceptos del mundo en imágenes, segundo, en servirse para ello de una cámara, tercero, en mostrar a otros las imágenes así generadas para que les sirvan de modelos para su experiencia, su conocimiento, sus juicios de valor y sus actos y, cuarto, en dotar estos modelos de la mayor durabilidad posible. En suma: la intención del fotógrafo es la de informar a los demás y de hacerse inmortal, a través de sus fotos, en la memoria de los demás. Lo que más le preocupa al fotógrafo cuando realiza su labor son sus conceptos (así como las representaciones que estos conceptos designen), y el programa de la cámara ha de satisfacer esta preocupación.”<sup>1</sup>*

Como afirma Flusser, la intención de todo acto fotográfico es crear memoria, por tanto la pintura borrosa, que posee una de las características más singulares de ‘lo fotográfico’, pretendería poniendo en evidencia su origen desde tal medio, abordar la problemática de la memoria, del recuerdo o de la historia. Pero la pintura no necesitaba adquirir una de las cualidades de lo fotográfico para evidenciar su relación con la memoria, pues -pese a que, toda pintura es memoria- existió un género de gran relieve llamado pintura de historia, que se ocupó específica y tradicionalmente de este asunto, aunque no únicamente<sup>2</sup>. No obstante, algunos autores como Marzal ya consideran que la relación con la memoria en la fotografía, ha sido sustituida por la comunicación,

---

<sup>1</sup> (Flusser 2001). Op. Cit. P.43.

<sup>2</sup> El género histórico no solo se ocupa de documentar la historia, sino que también trata de subrayar hechos memorables o ejemplares. Linda Nochlin, consideró a la pintura de historia como “la consagrada afirmación pictórica de los valores permanentes y los ideales eternos centrada en torno al nexo de la Antigüedad heroica.” (Nochlin 2002) Op. Cit. P.20.



al haberse incrementado exponencialmente la producción del número de imágenes con la introducción de la fotografía digital<sup>3</sup>, sin que esto conlleve un



**Fig. 131. Gerhard Richter. “Funeral”. 1988.**

posible incremento de la calidad de las mismas<sup>4</sup>. Sin embargo entendemos, matizando a Marzal, que el hecho de que se sustituya memoria por comunicación no implica que no exista en tales comunicaciones una “memoria

---

<sup>3</sup> Más información sobre algunas peculiaridades del fenómeno en: 6.PINTURA DIGITAL.

<sup>4</sup> *“En general, se distingue entre calidad técnica y creatividad, y se advierte que la fotografía digital ha traído consigo un aumento muy notable en la producción de imágenes, pero no necesariamente una mayor calidad en la creatividad. Se subraya que mientras la fotografía analógica se vinculaba a la memoria, la fotografía digital se asocia mucho más con la concepción de la fotografía como acto de comunicación. La calidad de la imagen fotográfica viene determinada, sobre todo, por la coherencia de los planteamientos conceptuales y estéticos del fotógrafo.”* (Marzal Felici 2010) Op. Cit. P.12.

latente”, quizá de otro carácter, pero sin dejar de perder su origen. Flusser parece opinar que, precisamente, es esta intención comunicativa la que propicia que la memoria sea ahora más maleable, aunque pierda su intención histórica:

*“Así, las imágenes técnicas se apoderan de toda la historia y se erigen en una memoria de la sociedad que gira constantemente. Nada se resiste a la aspiración de las imágenes técnicas. No hay ninguna actividad artística, científica o política que no las busque, ninguna acción cotidiana que no quiera ser fotografiada, filmada o grabada en vídeo. Todo quiere permanecer para siempre en la memoria, ser eternamente repetible. Todo acontecimiento apunta actualmente a la pantalla del televisor, a la pantalla de cine y a la foto para traducirse en situación. Al hacer esto, los actos pierden su carácter histórico para convertirse en un rito mágico y en un movimiento siempre repetible.”<sup>5</sup>*

Con la pintura borrosa, que insistimos deja patente mediante la borrosidad su relación con lo fotográfico, estaríamos pues ante una imagen ‘pseudotécnica’: su materialidad es eminentemente plástica, y su génesis tiene origen en lo manual, sin embargo, su apariencia con este aspecto bebe de las fuentes de lo tecnológico, de lo artificial. Aspira como pintura a su trascendentalidad, a “ser” memoria –toda pintura refiere desde sus formas a lo obsoleto<sup>6</sup>-, a construir imaginario –quizá a convertirse en un “fetiche del pasado”<sup>7</sup>- pero con su evanescencia y sus reminiscencias técnicas, nos ponen

---

<sup>5</sup> (Flusser 2001) Op. Cit. P.22.

<sup>6</sup> “Contemporáneamente, la pintura con la mera presentación de sus formas no aporta un concepto inmediato. De hecho, sus maneras apuntan directamente a lo obsoleto, se refiere a un pasado como primer referente. Esto ocurre precisamente por estar preñada de memoria.” De Blas, Mariano “El Signo en pintura, cuando ya no necesita ser una obra de arte”, en revista “Arte, Individuo y Sociedad”, Vol 16. D. Didáctica Faculta de Bellas Artes. Madrid. 2004. P.108.

en guardia sobre la potencialidad de cualquier imagen de convertirse como afirma Flusser<sup>8</sup> en “*situación*”, de banalizarse y perder su carácter histórico.



Fig. 132. Andy Denzler. “*Shifting Portrait I*”. 2014

Es posible que Richter ya detectara esta circunstancia y por ello pintara las imágenes de su serie más famosa “*Baader-Meinhof*” arrastradas, nebulosas, movidas o borrosas. Richter estaría pues afirmando la capacidad de la imagen para perderse, para convertirse en un documento irrelevante,

---

<sup>7</sup> Castro Florez, Fernando “*Dreams that money can buy: correrías del fetichismo de la rareza al aburrimiento*” en Revista de Occidente nº 357 Febrero 2011. P.22.

<sup>8</sup> (Flusser 2001). Op. Cit. P.22.

mientras que por otra parte al singularizar la imagen con este tratamiento estaría haciendo patente que estaba de algún modo representando arquetipos (el artista afirmó que su principal intención era de la representar el dolor de alguien que muere joven por nada<sup>9</sup>). Por otra parte y en lo referente a las cualidades formales de su pintura, -lo veremos en el apartado de referentes que dedicamos a la figura del pintor alemán-, el hecho de representar algo borroso significaba para él principalmente el permitir al espectador completar de algún modo la imagen, dejarla “abierta”<sup>10</sup> y hacerla más interesante, aunque como vemos sin embargo ponía en evidencia otras cuestiones.

Andy Denzler (Fig. 132. Andy Denzler. “*Shifting Portrait I*”. 2014 Fig. 132) podría ser un paradigma en cuanto dejar las obras “abiertas” se refiere. En su obra, como podemos apreciar en la imagen hay zonas borrosas que se intercalan con otras atravesadas por unas franjas en las que la definición parece ser mayor; sin embargo esta circunstancia es engañosa, pues en ellas parece que advertimos que la imagen si bien parece más definida en sus contornos, es defectuosa, no funciona bien<sup>11</sup> y se nos ofrece llena de “*inexactitudes*”. Hay por tanto dos tipos de borrosidades en la obra de Denzler, una que podríamos calificar como más “*tuymanesca*” en estas últimas zonas, y una con un sentido más “*richteriano*” en las primeras, más sutil e indefinida.

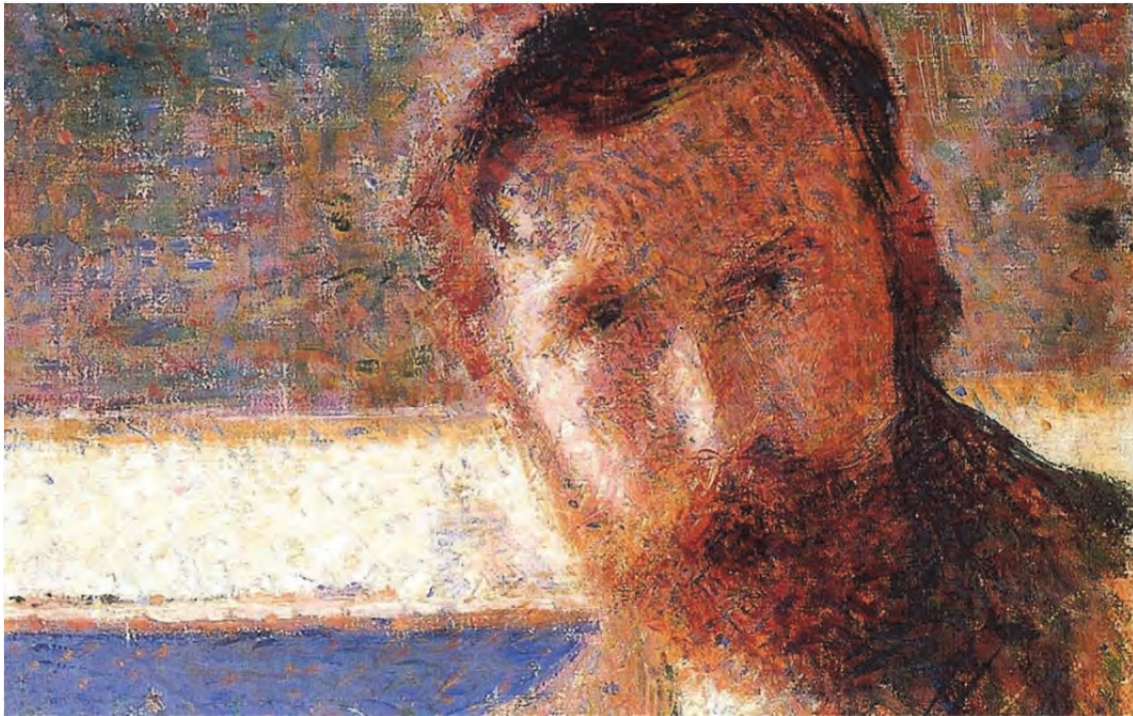
---

<sup>9</sup> “...siento pena por la gente que muere tan joven y tan loca, por nada” Entrevista con Gregorio Magnani, en “*Gerhard Richter: texts, writings, interviews and letters: 1961-2007*”. Thames and Hudson. Londres. 2009. P.222. [Traducción propia]

<sup>10</sup> Entrevista con Irmeline Leveer en (VVAA, Gerhard Richter: texts, writings, interviews and letters: 1961-2007 2009). Op. Cit. P.81

<sup>11</sup> “*Glitch Paintings by Andy Denzler*” en Ignant.de revista [online] <http://www.ignant.de/2013/09/11/glitch-paintings-by-andy-denzler/> [Consultado Octubre 2013]

Este tipo de imágenes indeterminadas, inexactas, probablemente estén dejando metafóricamente en evidencia, la fragilidad de la memoria en un mundo en el que las imágenes se han multiplicado, así como su capacidad de reproducción<sup>12</sup>, lo que implica de por sí la posibilidad de olvidar por el solapamiento de información que se sucede en el día a día.



**Fig. 133. Giacomo Balla. “Autoretrato”. 1902.**

En segundo lugar, esta estética se presentaría aparentemente como una rebeldía –una rebeldía relativa, aunque amparada por una estética en alza dentro del género pictórico- una peculiaridad distintiva en un mundo de imágenes que valora cada vez más la ultra alta definición<sup>13</sup> fuera del ámbito

---

<sup>12</sup> (Benjamin 1976) Op. Cit.



artístico. Por otra parte también este tratamiento pictórico podría estar poniendo en evidencia la necesidad de una traslación al papel de la imagen del modo más violento –rápido- posible, lo que de algún modo está haciendo alusión al movimiento latente que se desprende de este tipo de imágenes cuando las observamos. Este movimiento latente tendría que ver con la falta de fijación, estaría relacionado con un dinamismo que nos habla del modo en que se difunden las imágenes en los medios actuales. No es ya el dinamismo de representar cosas moviéndose, sino de representar cosas movidas. Lo borroso se presenta aquí pues, como lo propio de un sistema que va cambiando<sup>14</sup>, aunque parta del desenfoque.

Por otra parte, cabría plantearse otra idea y es que la estética de lo borroso como fenómeno superficial, y llevada a cabo como escrupulosa adopción de los caracteres de lo fotográfico -como sometimiento a la imagen foto- no sea sino una manera de seguir haciendo hiperrealismo a través de una coartada plástica. El último ejemplo de pintura “abierta” que hemos planteado, no cabría dentro de esta reflexión, pero si por ejemplo Richter que podría considerarse como hiperrealista, incluso cuando realiza sus piezas más abstractas, tremendamente frías y controladas.

### **Un nuevo sujeto indefinido**

En el plano simbólico, es posible que Richter y otros pintores estén haciendo alusión –incluso de un modo inconsciente- a la volubilidad de la

---

<sup>13</sup> La ultra alta resolución, o resolución “4k” consta de 3840 x 2160 píxeles y duplica la resolución habitual FULL HD (1920 x 1080 píxeles) horizontal y verticalmente (la cuadruplica). Consúltese 6. PINTURA DIGITAL

<sup>14</sup> Insistiremos en esta idea al iniciar el capítulo 6.

situación del individuo actual, a su indefinición en cuanto tal, a su falta de afirmación en campos ideológicos, morales, éticos o políticos (lo que también pudo intuir quizá de algún modo Giacomo Balla hace más de cien años (Fig. 133)). En otro sentido, también -recordando la capacidad autorreferencial que siempre posee el arte- podrían remitirnos al mismo lugar en el cual se desarrolla la producción del arte, o la situación del artista o la pintura...etc. En definitiva, es posible que desde esta perspectiva se aluda a una especie de “no lugar”<sup>15</sup> del sujeto (por utilizar el término de Marc Auge aplicándolo de un modo un tanto laxo, casi literal), a un nuevo “*tipo de sujeto*” situado a su vez en otros espacios de los que él mismo es producto:

*“No tanto debemos pensar la cultura entonces como el envío que se entrega (que se entregaba) a ese destinatario-individuo, sino más bien como el operador específico en cuyo espacio de consumo y praxis ese sujeto era (y es) producido. Del mismo modo, no se trata ahora de pensar que la cultura se dirige a las masas, que –digamos- ha desplazado su destinatario: sino más bien de pensar que ella ahora produce ese nuevo tipo de sujeto: colectivo, indiferenciado y multitudinario. Ese nuevo modo del ser sujeto que las nociones de multitud –en Negri- o comunidad –en Agamben- comienzan a teorizar muy bien. La emergencia de un sujeto cualsea –de un sujeto como multiplicidad- para el que la condición del ser ocasión de experiencia, conciencia de, no se somete ni al endurecimiento presupuestario del yo como esencialización y emergencia erecta del significante despótico en el horizonte de la vida psíquica prefigurada por el orden simbólico, ni a su trivializada constitución ‘en la mala publicidad de lo mediático’, al decir de Agamben.”*<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Auge, Marc. “Los no lugares: espacios para el anonimato. Una antropología de la sobremodernidad”. Gedisa. Barcelona. 1993.

<sup>16</sup> (J. L. Brea 2004) Op. Cit. P.48.



Esto explicaría el por qué en numerosas ocasiones no solo la figura humana, sino el propio rostro se hacen protagonistas, quizá con la intención de reflejar un estado psico-social o mental, como vimos que ya hacía Velázquez. Un sujeto que se pierde en la multitud, que se evapora entre la multiplicidad y



Fig. 134. Chema López. “La otra mejilla”. 2002.

cuyas singularidades son continuamente configuradas desde fuera<sup>17</sup> lo que podría explicar fácilmente su estado “gris”, su estado “borroso” o la dificultad

---

<sup>17</sup> “Aunque en verdad la multitud no estaría formada por individuos sino por singularidades que, debido a sus propias características, implicarían la abolición de la identidad (Negri y Hardt, 2009: 332). Toda persona, al ser concebida como singularidad, se mostraría como un haz de relaciones configuradas desde fuera y en continua renovación.” Straehle, Edgar. “Las dificultades de la multitud” en Oxímora Revista Internacional de Ética y Política nº2 2013. P.43.

para percibirlo adecuadamente por parte del espectador. Chema López (Fig. 134) juega con esta dificultad de la percepción en muchas de sus pinturas, que podría relacionarse también por su singularidad y por la dinámica del propio método de trabajo que emplea, con la memoria, como ya se ha observado en ocasiones sobre su obra<sup>18</sup>.

Fernando Castro, por otra parte, nos advierte acerca de cómo la cantidad de información que generamos podría hacer que la misma se “*evaporase al instante*” y quizá, la opción borrosa escogida por algunos pintores, sea el modo de evidenciar esta circunstancia desde el punto de vista crítico sin dejar de lado las características de los medios a los que aluden y siendo conscientes de que forman parte del propio sistema que critican, como sucede en tantas otras prácticas artísticas:

*“En última instancia, todo sucede en la pantalla extraplana de los mass media, en ese torbellino de la información que hace que todo se evapore al instante. La intención del arte crítico de interrumpir la velocidad de ese flujo es tan imprescindible como desesperada, porque incluso el proceso artístico o teórico que intenta explorar las sombras, fallas y agujeros de la ideología dominante puede ser neutralizado a la carrera, catalogado y expuesto en las mejores vitrinas del Museo.”*<sup>19</sup>

Resulta curiosa la expresión empleada por Castro cuando habla de la función del arte crítico y como debe interrumpir la velocidad del flujo de la información. Por una parte, esta pintura que es tan alusiva a los mass media –

---

<sup>18</sup> “Tú vas tejiendo los sentidos jugando un poco con el azar, con lo que el azar te va poniendo por delante, una imagen que se te queda en la memoria, una portada y vas barajando todo eso hasta generar el cuadro...” “Saborit, José en relación a la obra de Chema López en una conversación con este y Ricardo Forriols, obtenida de la página web del artista: <http://chemalopez.com/>

<sup>19</sup> (Castro Florez Febrero 2011) Op. Cit. P.22.

*“ese torbellino que hace que todo se evapore al instante”*, se representa en este caso de un modo muy consecuente: vaporoso. Por otra, su indefinición hace que forzosamente el espectador tenga que detenerse ante la imagen para abordarla, tenga que reducir la velocidad en su consumo, lo que viene a implicar de algún modo una lucha contra ese torbellino.



**Fig. 135. Everhard Havekost. Untitled. 1997.**

Estaríamos por tanto ante una pintura que está lejos de la única búsqueda de cualidades formales o mero goce estético para hacer énfasis -volvemos a insistir, quizá en algunos casos de un modo inconsciente- en su posición crítica o política: eliminar los detalles de las pinturas, sus *“rasgos decisivos”*, pues, en

palabras de Giaveri supone rememorando las teorías de Krakauer<sup>20</sup> *“...la dificultad de diferenciar y orientarse en la iconosfera. Los detalles decisivos son los que identifican una imagen, agarrarlos implica su comprensión.”*<sup>21</sup>

Siguiendo la teoría de Giaveri y los postulados de Kracauer puede que

estuviéramos ante paradigmas, ante sujetos despersonalizados, de “representantes” de colectividades de elementos “en movimiento”, en el sentido más plural del término como sujetos “cambiantes”. Precisamente, la fotografía se ha caracterizado por representar a los objetos-sujetos en movimiento ligeramente borrosos, lo que aplicado al campo pictórico para este asunto, resultaría enormemente pertinente.

Así pues, pensamos que este tipo de pintura borrosa con su indefinición y su vinculación con lo fotográfico, refuerza su condición de medio ligado indefectiblemente a la memoria (tiempo, espacio, movimiento<sup>22</sup>) –al igual que la

---

<sup>20</sup> Francesco Giaveri hace alusión a Kracauer, Siegfried, *“La fotografía y otros ensayos”* Gedisa, Barcelona, 2008.

<sup>21</sup> Giaveri, Francesco *“El Atlas de Gerhard Richter”* en revista “Anales de Historia del Arte.” UCM. Madrid. 2011. [online]  
<http://revistas.ucm.es/index.php/ANHA/article/viewFile/37459/36257> [Consultado: Junio 2012] P.231.

<sup>22</sup> *“Pero volvamos ahora al problema general: ¿cómo puede representarse el tiempo en un medio <<inmóvil>>? En primer lugar, tenemos que cambiar los términos del problema. El tiempo en sí mismo no es nunca representable y de hecho siempre se ha representado a través del movimiento y de la transformación. Cualquier cuerpo se mueve si recorre un espacio considerado en reposo por un observador. Un cuerpo se transforma si <<recorre>> un espacio morfológico considerado en reposo por un observador. De todo ello se deduce, pues, que el tiempo es una función del movimiento y que este, a su vez, es una función del espacio.”* (O. y. Calabrese 1987). Op.Cit. P.28

fotografía-, un tipo de memoria que va más allá del contenido histórico y que se vincula con lo contemporáneo (que por otra parte, en algún momento será histórico) para hablarnos de una experiencia de lo temporal, de una singularidad ligada al tiempo<sup>23</sup> que podríamos relacionar con la analogía de Barthes entre fotografía y muerte. La imagen borrosa es una imagen contemporánea, ligada a la idea de sociedad y de grupo (acumulación de individuos, acumulación de imágenes) así como a las prácticas artísticas –o no, por haberse convertido en cotidianas- que intentan controlar el potencial de la imagen en su multiplicidad<sup>24</sup>.

La memoria y los recuerdos, son típicamente asociados a lo borroso o a lo inexacto, pero como nos señalaba muy acertadamente Lucendo<sup>25</sup> (a propósito de una cita de Steyerl<sup>26</sup> sobre las imágenes empobrecidas en relación al film de Woody Allen “*Deconstruction Harry*” –sobre el que, como vimos, también habló Perez-Jofre<sup>27</sup>-) resulta curioso comprobar cómo, una vez visionado un

---

<sup>23</sup> “Cada vez que se quiere representar el tiempo (el movimiento) en un espacio observado, basta crear cierta tensión en los cuerpos que aparecen en él. Cuanto más tensos estén estos cuerpos, tanto más será el movimiento, es decir, el tiempo de la acción.” *Ibídem*.

<sup>24</sup> “La convivencia comunitaria es determinante para comprender el papel de la imagen borrosa a la hora de desencadenar el pensamiento. Las imágenes, que forman condensaciones en la comunidad textual fantasmal, pueden reencarnarse en otras, sobrevivir o despertar a sus vecinas geográficas a través de vínculos o hipervínculos. En ese sentido, teóricos y artistas como Aby Warburg o Gerhard Richter, han trabajado con y en el atlas y miles de usuarios-creadores siguen haciéndolo cada día en Internet”. (Lucendo 2010) Op. Cit.

<sup>25</sup> (Lucendo 2010). Op. Cit.

<sup>26</sup> Steyerl, Hito “*In defense of the poor image*” En e-flux revistal nº 10 [online] <http://www.e-flux.com/journal/view/94> junio 2010 [Consultado: septiembre 2013]

<sup>27</sup> (Perez-Jofre, “Imágenes borrosas” en *Studies in Visual Arts and Communication* nº1 2014). Op. Cit.

fragmento de este film en Youtube, al haberse comprimido la imagen con una mala calidad, todos los personajes han tomado esta característica. Hito Steyerl nos advierte de cómo la calidad se ha transformado en accesibilidad y cómo la contemplación ha dado paso a la distracción, lo que de nuevo nos hace relacionar la imagen borrosa como representación del paradigma contemporáneo:

*“La imagen ‘pobre’ ha sido cargada, descargada, compartida, reformateada, y reeditada. Transforma la calidad en la accesibilidad, el valor de exposición en un valor de culto, películas en clips, contemplación en la distracción.”<sup>28</sup>*



**Fig. 136.** Fernando Alonso. ST2 Serie *“Finally return home”*. 2011.

---

<sup>28</sup> (Steyerl 2010) Opus Cit. [Traducción propia]

El archiconocido portal Youtube permite la visualización de contenidos en alta definición, pero realmente la relación del número de este tipo de contenidos con el número de los que ya tienen una definición de 240 o 360p<sup>29</sup> (o bien sufren por las conversiones y readaptaciones en su periplo por la red una degradación de su aspecto), es mucho menor<sup>30</sup>, por lo que resulta casi normal asociar los videos de baja calidad a los que podemos ver en este tipo de portales o a través de nuestros dispositivos móviles (los cuales en su mayoría y debido al tamaño de sus pantallas y la resolución de estas, hacen que incluso esos videos en alta definición pasen a visionarse como una película borrosa.

Por último, la borrosidad en la pintura en relación con la memoria tiene un significado fundamental: y es la eliminación de la propia memoria del objeto-pintura. Generalmente, las obras que responden a esta estética, son construidas con herramientas que eliminan las marcas enunciativas propias del lenguaje pictórico (aerógrafo por ejemplo, que no produce marcas si se quiere) o bien con pinceladas aplicadas de tal modo, que impiden reconocer como el cuadro ha podido ser construido mediante éstas. Sobre la necesidad de eliminar los detalles originados a lo largo del proceso de producción de una

---

<sup>29</sup> 360p es la definición standard de Youtube (640x360 píxeles, con una velocidad de bits de video de entre 400 y 1000Kbps), encontrando en algunos casos videos que llegan a los 240p (426x240 píxeles, con una velocidad de bits de video de entre 300 y 700Kbps). Para hacerse una idea aproximada de lo baja que es esta ultima resolución, un video en Full HD 1080p posee una resolución de 1920x1080 píxeles con unas velocidad de bits de video de entre 3000 Kbps y 6000 Kbps. Información obtenida de la pagina de soporte de Google para Youtube, en el siguiente enlace [online]

<https://support.google.com/youtube/answer/2853702?hl=es> [Consultado: octubre 2014]

<sup>30</sup> Bajo estas observaciones estuve trabajando en una serie de obras pictóricas que puede consultarse al final de este trabajo en el apartado Anexos. La ilustración superior (Fig. 136) es un ejemplo perteneciente a esta serie.





**Fig. 137. Hugo Alonso. “Marie”. 2014.**

obra, que pudieran dar origen a la identificación personal o técnica de un trabajo ya se pronunció por ejemplo la escuela Aristotélica, como nos recuerda Tatarkiewicz: “...*Incluso Aristóteles había afirmado que un artista debería borrar las huellas personales que existieran en una obra de arte...*”<sup>31</sup>.

Aunque Tatarkiewicz aluda específicamente a las “*huellas personales*” , se entiende que estas, siempre son transmitidas a un soporte cuando la huella de la herramienta y la particular forma de emplearla del artista que la maneja, queda sobre el mismo, aportándole a la pieza su particular impronta. Impersonalizar la obra, por tanto, podría hacerla entre otras cosas, coherente

---

<sup>31</sup> (Tatarkiewicz 2007) Op. Cit. P.123.

con la sociedad impersonal en la que se empezaba a vivir y con la desaparición de la propia obra de arte como objeto<sup>32</sup>.

Las pinturas de Hugo Alonso están planteadas como imágenes latentes, pero que operan también en el terreno de la memoria. El pintor escoge escenarios significativos de películas de terror, que se plantean aquí como memorias *borrosas*, indeterminadas a medio camino entre el sueño y la pesadilla. David Barro afirma que la memoria y su dificultad de aprehensión justifica la reducción de enfoque y hace parecer suspendido al tiempo, como si la acción se hubiera detenido, en unas imágenes que caminan precisamente hacia la destrucción de la imagen<sup>33</sup>. Barro aprovecha también para, a propósito del énfasis en la distancia y el suspenso del significado de las pinturas de Alonso, plantear su nexos con otra artista sumamente interesante, Vija Celmins.

Celmins, es conocida actualmente por sus representaciones de cielos nocturnos estrellados, telas de araña o fragmentos de la superficie del mar, pero en el inicio de su carrera planteó una serie de trabajos que se engloban en el título de *"Television and disaster"* que puede que hayan sido los más reproducidos y sobre los que más se ha escrito de su carrera. Desde una estética de lo violento, representa accidentes de avión, pistolas humeantes, etc. Elementos una vez más en los que lo impreciso, y la dificultad de aprehensión están de nuevo presentes para escenificar la violencia omnipresente en la época de los medios de masas. Como indica Rafael Doctor Roncero, solo ya acotando esta práctica al caso español, son muchos los artistas que emplean

---

<sup>32</sup> R. Lippard, Lucy *"Six Years: The dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972 ..."*. University of California Press. Los Angeles. 1973.

<sup>33</sup> Barro, David *"Antes de irse. 40 ideas sobre la pintura"*. A.I.E. /Dardo. A Coruña. 2013. P.39.



**Fig. 138. Vija Celmins. “Burning Plane”. 1966.**

esta borrosidad, y destacar casos concretos dentro de un análisis del panorama, resulta siempre un ejercicio complejo, parcial y subjetivo<sup>34</sup>. En cualquier caso, Doctor Roncero también considera que esta degradación de la imagen se efectúa como ejercicio centrado en dificultar la percepción de cara al espectador, considerando la indeterminación en la imagen como característica que remite a la memoria y sus cualidades, solicitando, por parte de éste, una interacción:

---

<sup>34</sup> “Es precisamente en esa lucha por representar lo irrepresentable donde muchos artistas comparten un interés muy concreto por la borrosidad. Es el caso de Ignacio Pérez-Jofre (Madrid, 1965), Eduard Resbier (Barcelona, 1968), Bosco Caride (Vigo, 1963), Santiago Ydáñez (Puente de Génave, Jaén, 1969), Alain Urrutia (Bilbao, 1981) [10.34], Enrique Marty (Salamanca, 1969), etcétera.” (Doctor Roncero 2013). Op. Cit. 405.

*“Todos ellos caminan hacia la destrucción óptica de la imagen, incomodando nuestra visión de espectadores a partir de efectos pictóricos que buscan la sensación de un encuadre movido. La memoria, individual y colectiva y sus dificultades de aprehensión, justifican esa reducción de la gama y de la visibilidad. Entre tanto, el espectador ha de exigirse un esfuerzo para interpretar lo que se nos cuenta, buscar cada una de las huellas de esa realidad incógnita.”<sup>35</sup>*

---

<sup>35</sup> Ibídem.

## 5.6. REFERENTES: GERHARD RICHTER Y LUC TUYMANS

### Gerhard Richter. *Borrosidad* como singularidad



Fig. 139. Gerhard Richter. "Man shot down 1". 1988.

*"Nunca he encontrado que falte nada en un lienzo borroso. Todo lo contrario: puedes ver muchas más cosas en él que en una imagen fuertemente enfocada. Un paisaje pintado con exactitud te fuerza a ver un determinado número de árboles claramente diferenciadas, mientras que en un lienzo borroso puedes percibir tantos árboles como quieras. La pintura está más abierta."*<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Gerhard Richter entrevistado en Lebeer, Irmeline en (VVAA, Gerhard Richter: texts, writings, interviews and letters: 1961-2007 2009). Op. Cit. P81.[Traducción propia]

Gerhard Richter es uno de los pintores o el pintor más influyente del último cuarto del siglo xx, influencia que se mantiene hasta nuestros días como ya hemos tenido ocasión de señalar con los ejemplos que hemos visto. Ha tenido la capacidad para saber moverse con un interés parejo tanto en los terrenos de lo figurativo, lo abstracto y la fotografía y es sin duda el principal responsable (desde la perspectiva en la estamos contemplando el fenómeno) de que estemos analizando este recurso de lo borroso en lo pictórico, pues sin lugar a dudas muchos artistas de los aquí referidos, y otros tantos, han sido influenciados en mayor o menor medida por el artista alemán. Desde las prácticas más “recientes” aportadas por, cómo hemos indicado, Turner, Seurat, Balla o incluso el impresionismo -entre otros- Richter es quizá, el que mayor influencia ha tenido en la pintura contemporánea y donde mejor identificamos esta cualidad.

Como apunta Francesco Giaveri -después del trauma infantil que supuso la Segunda Guerra Mundial- Richter creció cultural y artísticamente en la República Democrática Alemana, por lo que no pudo conocer de forma directa el desarrollo de la imagen en el ámbito occidental y el gran enriquecimiento icónico que se manifestaba en el mundo capitalista, ya que *“bajo el control del régimen soviético no había medios de comunicación masivos repletos de imágenes fotográficas y publicitarias. Al huir de su país y llegar a la parte occidental de Alemania, el artista vive un cambio cultural que afecta a su percepción de las imágenes y del mundo.”*<sup>37</sup>

Es precisamente cuando llega al oeste de Alemania cuando comienza a trabajar durante un año y medio en un centro de revelado fotográfico,

---

<sup>37</sup> (Giaveri 2011). Op. Cit. P.230

experiencia que resultará quizá determinante, como también recoge Giaveri<sup>38</sup> y que propiciará de alguna manera que a partir de 1960 comience a recopilar material fotográfico de todo tipo -entre otros, de archivos policiales y medios de masas-. Todo este material que se componía en ocasiones “*como los tableros de notas de un estudio*”<sup>39</sup> servía según Helmut Friedel en palabras de Uwe M. Schneede como una especie de filtro del que se servía el artista para encontrar el cuadro correcto entre la multitud de “*posibilidades de cuadros existentes*”<sup>40</sup>. De este modo Richter compuso su *Atlas*, una especie de autobiografía por imágenes, un anclaje a la realidad en la que “*se presenta lo pintado y lo inventado*”. El proceso de Richter resultaba muy selectivo, desde aquello que en apariencia podría encajarle como modelo hasta lo que finalmente decidía pintar, reduciendo el número de cosas que veía, a un número menor de cosas que fotografiaba, de las que a su vez solo pintaría una selección muy reducida.

Pese a que como indicó Buchloh<sup>41</sup> -haciendo referencia al trabajo desarrollado hasta 1999- no pueda calificarse esta obra de Richter en los términos de “*collage o fotomontaje*”, principalmente el artista alemán acumulaba fotografías en un archivo sin reglas<sup>42</sup> pero que, en muchas

---

<sup>38</sup> “Durante un año y medio, recién llegado al Oeste, trabaja en una tienda de fotografía, donde recuerda que: ‘los montones de fotografías que pasaban por el baño revelador día tras día tal vez me produjeron un trauma permanente’. Este trauma, provocado por aquella multitud de imágenes que aparecían poco a poco bajo la superficie del líquido revelador en un cuarto oscuro, se manifiesta ahora como repetición del gesto de acumulación de imágenes.” *Ibidem*. P.231

<sup>39</sup> M. Schneede, Uwe. “La realidad, la foto, el color y la imagen” en VVAA. “Gerhard Richter. Fotografías pintadas.” La Fábrica. Madrid. 2009. P.199

<sup>40</sup> *Ibidem*. P.200.

<sup>41</sup> H.D.Buchloh, Benjamin “Gerhard Richter’s *Atlas: The Anomic Archive*”. *October* nº88. 1999. P.118.

<sup>42</sup> *Ibidem*.



ocasiones utilizaba la agrupación de un número de pequeñas instantáneas sobre un solo soporte a modo de composición (algo que puede traernos a la mente las exposiciones con multitud de imágenes que ya hemos visto) , puede que únicamente como un modo de establecer cierto orden dentro del desorden. Quizá la acumulación de este tipo de documentos, responda como indicó Buchloh a escenificar de algún modo una “*crisis de la memoria*”, en relación a la pérdida del contexto familiar y social de Richter y de la propia Alemania<sup>43</sup>.

Otro de los trabajos más conocidos del pintor alemán junto con este archivo citado, es su serie de pinturas sobre el grupo radical de izquierdas Facción del Ejército Rojo (conocido como RAF, acrónimo de ‘Rote Armee Fraktion’), también llamada “18.Oktober 1977” o “Baader-Meinhof” que ha producido abundante literatura; se ha escrito sobre ella en torno a numerosas cuestiones relativas a su supuesto carácter histórico, al posible enaltecimiento político que podrían representar o a si el autor podría estar hablando también acerca de la situación del arte y los museos<sup>44</sup>.

Las pinturas hacen referencia a las fotografías que fueron publicadas en prensa sobre la aparición de los cuerpos del grupo terrorista “Baader-Meinhof” en sus celdas<sup>45</sup>. En lo estrictamente formal, vemos una figura tumbada de

---

<sup>43</sup> Ibídem.P.136.

<sup>44</sup> Díez Fischer, Agustín. “De Frankfurt a New York: reflexiones sobre la circulación de 18.Oktober 1977”. Revista Adversus VII, Agosto 2010 [online]  
<http://www.adversus.org/indice/nro-18/articulos/08VII-18.pdf> [Consultado: junio 2012]

<sup>45</sup> “The paintings belong to Gerhard Richter’s series October 18, 1977: the title refers to the day on which RAF members Gudrun Ensslin, Andreas Baader and Jan-Carl Raspe were found dead in their prison cells. All the paintings in this cycle are based on photographs; the photographic source for Dead was also published in the German magazine Stern on 16th June



**Fig. 140. Gerhard Richter. "Dead 667 1,2 & 3". 1988.**

---

1976." Página web del artista [online] <https://www.gerhard-richter.com/https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/baader-meinhof-56/dead-7687/?&p=1&sp=32> [Consultado: abril 2014]

costado, con unas marcas evidentes en el cuello, representada en blanco y negro<sup>46</sup>. El cuerpo, a medida que la serie avanza desde el primer cuadro hasta el tercero- ha ido perdiendo definición y detalles, en un proceso de sucesivo emborronamiento en el que podemos percibir un ligero movimiento (Fig. 140). La fotografía de la que partió el pintor fue obtenida del diario alemán “*Stern*” y pone en evidencia como Richter trabajaba con las fotografías que había estado recopilando como haría Polke con unas pretensiones que sin duda se hallaban lejos del resultado que en alguna medida provocaron un cierto efecto de reivindicación de la figura tradicional del pintor:

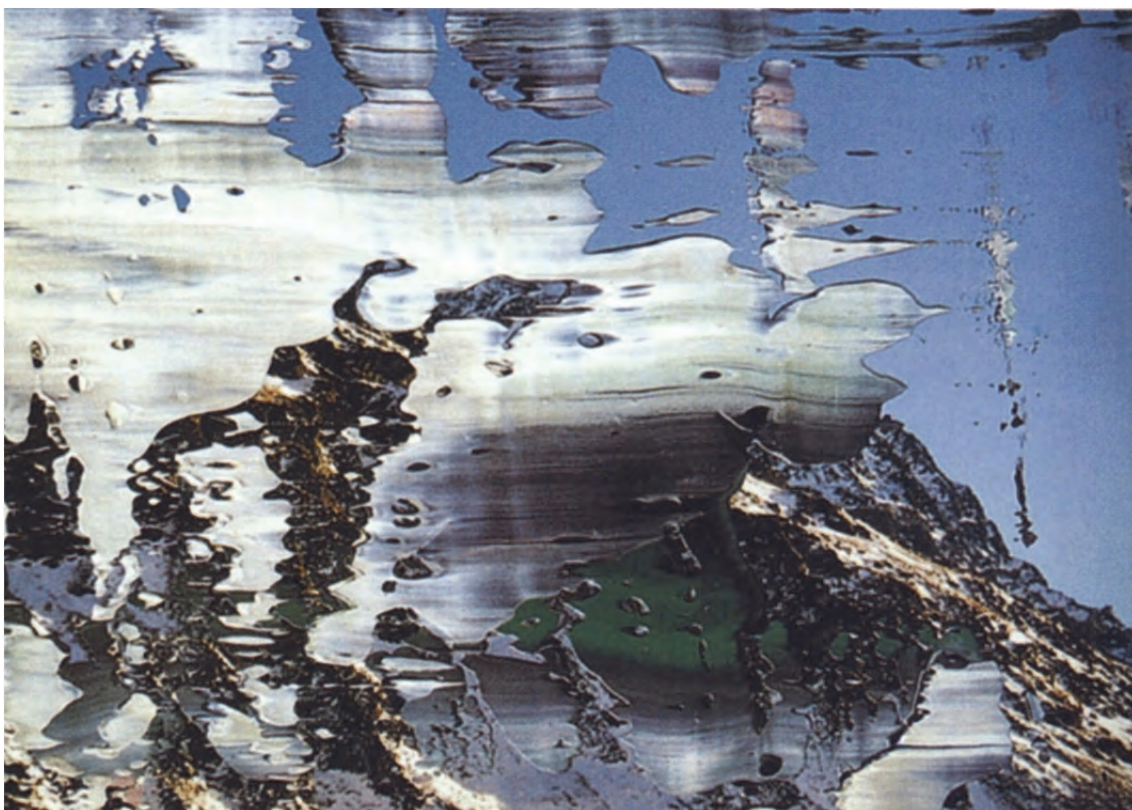
*“...la pintura de Richter, como la de Polke llegó a considerarse como “realismo capitalista”, ambos “...indagaban en el mundo de las imágenes, los vocabularios y repertorios visuales de las procedencias más diversas, en la combinación de lenguajes y técnicas con una intención irónica y desmitificadora. Utilizaban la pintura, por ejemplo, para pintar una fotografía o una postal. No era su propósito restaurar la figura heroica del artista romántico aunque esto fue, hasta cierto punto, lo que lograron.”*<sup>47</sup>

Richter sin embargo enfocada su trabajo de un modo radicalmente distinto a como pudiera hacerlo un pintor realista “tradicional”. En el caso del pintor alemán no tenía nada en mente a la hora de pintar determinadas imágenes, es más, en alguna ocasión llegó a afirmar que el pintar fotografías le permitía casi suspender la consciencia y actuar mecánicamente. Puede que sus motivos

---

<sup>46</sup> Nótese como Richter está presente de algún modo en las pinturas de Alain Urrutia que comentamos con anterioridad: (Fig. 50) (Fig. 123).

<sup>47</sup> Rivas, Francisco. “*Pasaje de la pintura*”, en “*Albert Ohelen IVAM*” (Catálogo de exposición) IVAM. Valencia. 1996. P.76



**Fig. 141. Gerhard Richter. “Fextal Piz Chapütschin”. 1992.**

solo fueran caprichosos<sup>48</sup> y que aparentemente se moviera con libertad entre la representación fotorealista de imagen pictórica, los valores de la mancha abstracta y la fotografía, pero hay una característica que es común a todos sus trabajos, y es como apuntó Donald Kuspit su uniformidad en cuanto a sus soportes, la *“suavidad de sus superficies”*: *“...sea cual sea el tema o el estilo que captura la aparentemente voluble atención de Richter, su toque pictórico se alza inquebrantable en una zona fronteriza inexplorada entre lo hecho a mano y lo hecho a máquina”*<sup>49</sup>.

---

<sup>48</sup> “¿Qué estás tratando de lograr con estas imágenes realistas? Estoy tratando de pintar un cuadro de lo que he visto y de lo que me mueve, también como puedo. Eso es todo..”  
Gerhard Richter. *Panorama. A retrospective*. Tate Publishing. Londres. 2011. P.26 [Traducción propia]

<sup>49</sup> (Kuspit 2006) Op. Cit. P.75

Esta característica le aporta coherencia al trabajo con estética desenfocada desde un punto de vista formal, no solo por esta sugerencia sobre el origen industrial de la imagen, sino también porque, recordemos, la borrosidad era una característica apuntada por varios autores como eminentemente fotográfica. Un punto de vista frío y distante que incluso podemos observar en sus fotografías pintadas, que lejos de ser un ejercicio “expresivo” parecen construirse con la meticulosidad de algo muy premeditado, tanto desde el punto de vista cromático, como meramente formal (Fig. 141).

Por otra parte, apuntábamos en el apartado anterior que quizá en cierto sentido los autores que trabajan con lo borroso estuvieran hablando de la condición humana de alguna manera, y en tal sentido también se manifiesta Kuspit en relación a la obra de Richter de la que afirma lo siguiente:

*“El ‘gran tema’ de su obra es la exploración del abismo insoldable que media entre la (ir)realidad de la experiencia contemporánea y la decreciente posibilidad histórica de que vuelva a surgir un gran tema. Por esta razón considero que la obra de Richter lidia con el mismo problema que interesó a los futuristas italianos en los años treinta; la cuestión de cómo se podría representar de la mejor manera posible la experiencia de una velocidad que empieza a aumentar más deprisa de lo que puede registrar la sensibilidad humana.”<sup>50</sup>*

Kuspit está hablando de la representación del movimiento, de un movimiento retórico claro está, representado por la velocidad de los

---

<sup>50</sup> Ibídem. P.76



**Fig. 142. Richter, Gerhard. "Two fiats". 1964.**

acontecimientos –y de ahí la relación que establece con los futuristas<sup>51</sup>, a los que también interesaba el propio movimiento en su sentido más físico (la velocidad)- pero que se lleva al lienzo con las mismas características que representan el movimiento ilusorio que ha tenido lugar o al menos está latente en una fotografía y en la sociedad occidental contemporánea.

Para terminar de subrayar nuestra opinión Kuspit apunta (entendemos que muy acertadamente) que *"...si Manet señaló en primer lugar la emergencia de lo moderno y Warhol de lo posmoderno, podemos decir sin ambages que*

---

<sup>51</sup> De hecho llega a establecer una relación bastante estrecha con la obra de Richter y a considerarle una especie de "neofuturista": *"...Hasta el momento. nadie se ha aventurado a decir que Gerhard Richter es un pintor futurista. pero creo que es la mejor manera de explicar su trabajo y la importancia que tiene para la cultura contemporánea."* Ibídem. P.101



*Richter recoge nuestra nueva condición emergente de ‘muertos vivientes aniquilados por un millar de distracciones administradas’.*<sup>52</sup>

José Luis Brea sin embargo, entendió el ejercicio de Richter desde términos más “fantasmales” y políticos, como una acción de singularidad que se detiene y repite, que es capaz de enmarcar un acontecimiento histórico reseñable para rodearlo del aura que merece. Habla de una especie de ensoñación acerca de la serie 18. Oktober 1977 en la que contrariamente a la impresión de movimiento, el tiempo se ha detenido: “...suspensión. Brutal suspensión del tiempo y el acontecimiento en ese tocadiscos congelado para siempre de la serie 18 Oktober 1977 de Gerhard Richter. Metáfora de otra suspensión. La de un sueño –la del sueño revolucionario que vio su fin en el ‘suicidio por la sociedad’ de los miembros de la Baader-Meinhof. Como el cuerpo sin vida que cuelga en la celda, el tiempo promisorio de una cultura entera, la nuestra, se detuvo allí, y la serie de Richter enuncia con prodigiosa simplicidad, con patética limpieza, esa detención.”<sup>53</sup>

Richter parecía estar tomando una representación de un acontecimiento importante para significar el propio acontecimiento en sí mismo y singularizarlo, re-ofreciéndolo al espectador, como ya habría hecho anteriormente Andy Warhol; de algún modo, el pintor alemán estaba realizando ready-mades con imágenes<sup>54</sup>: construcciones elaboradas a partir de fotografías, que servían

---

<sup>52</sup> Ibídem. P.77.

<sup>53</sup> Brea, José Luis. “Las auras frías”. Bajo licencia Creative Commons. Copia de autor para descarga libre [online] [http://joseluisbrea.net/ediciones\\_cc/auras.pdf](http://joseluisbrea.net/ediciones_cc/auras.pdf) [Consultado: marzo 2011] P.112.

<sup>54</sup> “En 1962, durante el apogeo del nouveau réalisme europeo, la mayoría las prácticas artísticas se mostraban receptivas al legado del ready-made como objeto (por ejemplo, las





**Fig. 143. Richter, Gerhard. “Ema (nude on a Staircase)”. 1966.**

como modelo para las posteriores obras, o como parte integrante de las mismas, siendo obra y soporte –recordemos las “overpainted photographs”-. En este sentido puede ubicarse también su “*Ema (nude on a Staircase)*” (Fig. 143),

---

*obras de Beuys). En aquel momento, Richter pasó del objeto encontrado y el ready-made al ready-made fotográfico, una imagen objetivada que situaba la reificación y el fetichismo en el nivel de la percepción y no en el nivel de la experiencia del objeto fetiche. Por supuesto, en las pinturas combinadas y los dibujos-collage de Rauschenberg ya estaba presente esta transformación que Max Kozloff había identificado en 1964 (aunque sin analizar ni sus motivos ni sus consecuencias)”. (Buchloh 2004). Op. Cit. P.51.*

cuyos referentes artísticos podríamos omitir por obvios<sup>55</sup> y que ha generado –y sigue generando– al igual que la serie “18. Oktober. 1977” una abundante bibliografía<sup>56</sup>.

Si nos detenemos un momento en la imagen, en seguida nos vendrá a la mente el comentario de Brea citado, pues contiene en si misma ese aura de instante detenido en el tiempo –cualidad también de lo fotográfico– acentuando la idea de sueño, o de algo fantasmal: como nos dijo Brea “ese *tocadiscos congelado para siempre*”, un hecho detenido en el tiempo pero que se repite y por tanto se singulariza. La imagen y este comentario nos remiten indirectamente a la fotografía del fantasma de la dama marrón de Raymond Hall's ( Fig. 112) que pudo haber sido también inspiración para el pintor alemán, pues resulta curioso al menos el parecido. Podría afirmarse también por otra parte, que la de Richter es una pintura “fantasmal”. Recordemos la definición que nos ofrecía Guillermo del Toro, a través del personaje que interpreta Federico Luppi, en su película “El espinazo del Diablo”:

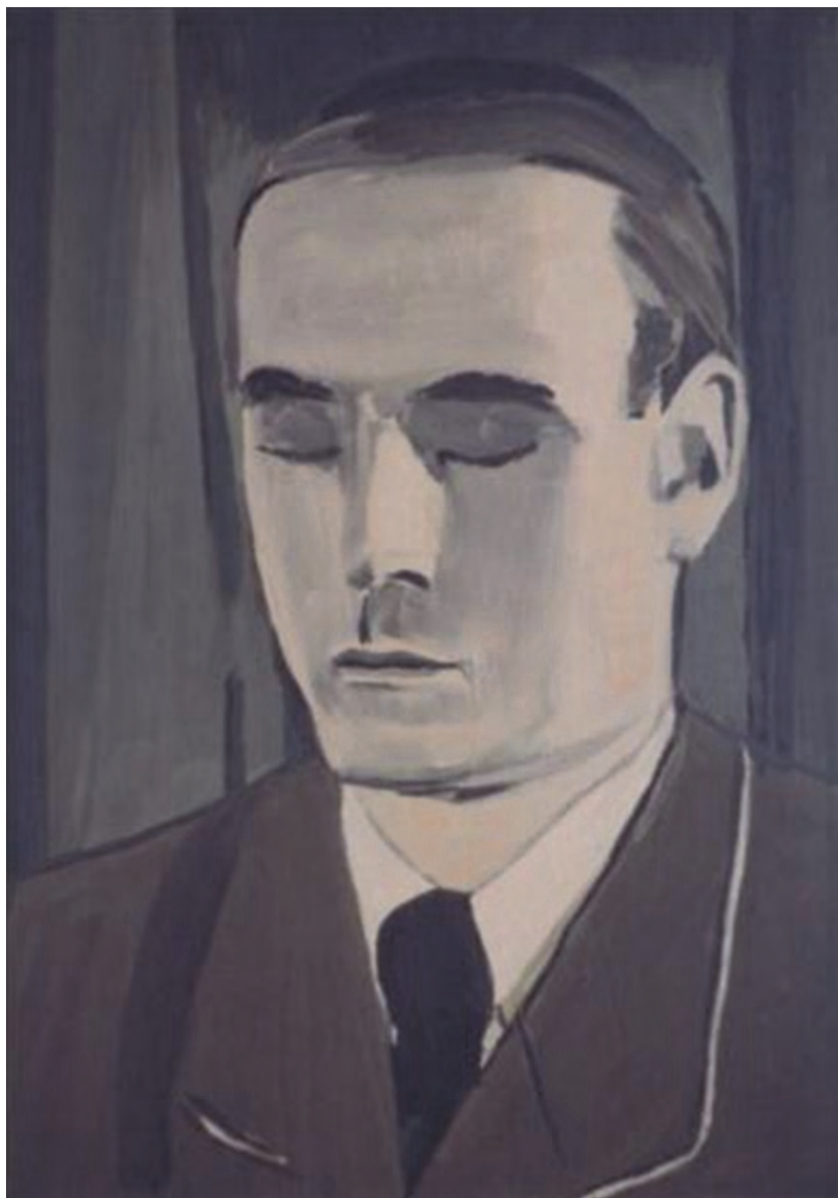
*“¿Qué es un fantasma? Un evento terrible condenado a repetirse una y otra vez, un instante de dolor quizás, algo muerto que parece por momentos vivo aún, un sentimiento suspendido en el tiempo, como una fotografía borrosa, como un insecto atrapado en ámbar. Un fantasma, eso soy yo”.*<sup>57</sup>

---

<sup>55</sup> Hacemos referencia a las fotografías de Muybridge y al célebre cuadro de Duchamp entre otros.

<sup>56</sup> Pueden encontrarse referencias bibliográficas en el siguiente enlace perteneciente a la página web del artista [online] <https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/nudes-16/ema-nude-on-a-staircase-5778?&p=1&sp=32&tab=literature-tabs> [Consultado: marzo 2012]

<sup>57</sup> “El espinazo del Diablo”, de Guillermo del Toro. 2001.



**Fig. 144. Luc Tuymans “Secrets”. 1990**

### **Luc Tuymans. Borrosidad como indiferencia**

El trabajo del belga Luc Tuymans (1958, Mortsel) se ha convertido en un referente ineludible dentro de la práctica pictórica contemporánea.

Definitivamente convertido ya en un icono, el belga ha obtenido el reconocimiento del panorama artístico internacional y su figura es entendida como una de las más influyentes en el panorama contemporáneo (en este sentido, cabría recordar el texto de Jordan Kantor “El efecto Tuymans” que ya puso en evidencia la enorme influencia del artista en la pintura contemporánea<sup>58</sup>) En un momento como el actual, en el que se promocionan más otros soportes y medios artísticos, Tuymans ha logrado tener un papel más que significativo dentro del panorama artístico. Baste únicamente con apuntar que ha participado en la Documenta de Kassel en dos ocasiones (con el mérito que ello supone dada su condición de pintor<sup>59</sup>), que está representado por el prestigioso galerista de Nueva York David Zwirner, y que prácticamente su obra ha sido expuesta en los más prestigiosos museos y centros de arte de todo el mundo.

El trabajo de Tuymans no es fácil. Con una gama cromática reducida en la que predominan los tonos desaturados, y un tratamiento deliberadamente sintético o tosco, su obra en un primer vistazo puede resultar triste, gris, indiferente, e incluso por esta misma circunstancia, convertirse en violenta,

---

<sup>58</sup> Kantor, Jordan “*The Tuymans Effect*”. Artforum Noviembre 2004.P.164.

<sup>59</sup> “Durante los años noventa su obra ha sido vista en todo el mundo, de la Documenta de Kassel –en la que ha participado en dos ocasiones–, a los más importantes museos, de Frankfurt a Chicago o Tokio. Es cierto que no es el único artista que goza de este tipo de prestigio, pero es de los pocos, en estos años, que lo han logrado pintando” Juncosa, Enrique. “El silencio y los límites” en “*Luc Tuymans. Display*”. Centro de Arte de Salamanca. Salamanca. 2003. Juncosa aclara en una nota al pie que junto a Tuymans hasta ese momento, solo habían tenido esta distinción “por mencionar sólo algunos de países diversos: Franz Ackerman, Juan Usle, Udomsak Krisanamis, Michael Raedecker, Helmut Dorner, Marguerita Manzelli, Bernard Frieze, Peter Doig, Chris Ofili, Hiroshi Sugito, Marlene Dumas, Olav Christopher Jenssen, Ellen Gallagher y Thomas Scheibitz.”

como él mismo ha manifestado<sup>60</sup>. Una paleta predominantemente gris en unos trabajos en los que se emplean tres o cuatro colores, acompañados de un tratamiento desmañado (en el que se descuida incluso la presentación del soporte) , dan lugar a pensar en una voluntad por parte del artista de autolimitar su dominio del lenguaje pictórico, o incluso, de reprimir cualquier indicio de virtuosismo<sup>61</sup>. Su tratamiento de lo referencial podría recordarnos a Alex Katz (Fig. 145) por el modo tan sintético de abordar la complejidad de los retratos, que resuelve en pocas pinceladas; si bien, tras esta aparente síntesis se esconde una elaboración más cuidadosa –o al menos laboriosa- de lo que podría aparentar a simple vista, pues puede comprobarse el efecto de las distintas capas de pintura subyacentes en algunas de sus telas.



**Fig. 145. Alex Katz. “January 3”. 1992.**

---

<sup>60</sup> *“Existe una especie de indiferencia en mis pinturas que las convierte en más violentas, porque cualquier objeto representado esta como borrado, suprimido”*. Palabras del propio Luc Tuymans en la reseña del artista publicada por Bell, Kirsty “Luc Tuymans” en VV.AA. “Art Now”. Taschen. Colonia. 2005. P.318.

<sup>61</sup> *“Mientras que ciertos detalles técnicos traicionan su gran habilidad como pintor, uno tiene la impresión de que la pincelada controlada de Tuymans pretende reprimir cualquier atisbo de virtuosismo pictórico”*. Gingeras, Alison.M. en VV.AA. “Vitamin P. New perspectives in painting”. Phaidon. Nueva York. 2006.P.332. [Traducción propia]

Pese a estas características la pintura del belga posee un extraño y cautivador carácter, que podríamos calificar de enigmático, provocando a partes iguales seducción y rechazo; no estamos hablando únicamente de cuestiones técnicas relativas a la forma, sino de que en algún sentido Tuymans ha sabido rodear sus trabajos de una cantidad muy acertada de misterio, por llamarlo de alguna manera, que funciona a diferentes niveles en relación a cada obra confiriéndoles un peculiar atractivo.

Este interés se acentúa aún más cuando se revelan algunos detalles sobre el origen real de ciertos modelos empleados en sus cuadros; tal circunstancia aparentemente irrelevante, toma una importancia más que notable en la correcta interpretación del trabajo de Tuymans y ofrece visiones complementarias y alternativas, cuando no nos acerca a la auténtica razón de ser del mismo.

Un ejemplo a este respecto lo ilustra perfectamente una de las obras más celebres de Tuymans. El trabajo en cuestión es “Secrets” (Fig. 144, un pequeño retrato de 57X37 cms, en tonos pardos en el que aparece la parte superior de una figura con los ojos cerrados. En un primer vistazo y por su aspecto, podría traernos a la memoria escenas cinematográficas de los años 50, pero como apuntábamos, se hace necesario prestar más atención a los detalles. Por una parte, el título “Secretos” se une a la aparente actitud introspectiva o de posible culpabilidad, del sujeto representado. Además advertimos que la peculiar solapa de su chaqueta nos indica que muy probablemente se trate de un uniforme de origen militar<sup>62</sup>.

---

<sup>62</sup> Nos parece quizá muy aventurado afirmar -sin conocer los particulares intereses de Tuymans por la memoria, el holocausto y otra serie de temas recurrentes en su obra-, directamente que el pintor sugiere un uniforme nazi tal y como asegura Alison M.Gingeras: “For example, in an early portrait entitled *Secrets* (1990), the face of the subject is obscured, but the detailing and cut of his military jacket suggest the uniform of a Nazi soldier”. *Ibíd.* P. 332





**Fig. 146. Fotografía de Albert Speer que dio origen a “Secrets” de Tuymans.**

Pero Tuymans no solo es hábil escogiendo en ocasiones modelos de una significación cuasi-arquetípica, sino que sabe manejar cuestiones aparentemente banales en favor de recrear ese halo de misterio que citábamos con anterioridad. Nos referimos a la imposibilidad, que parece ser habitual en su trabajo, de poder tomar fotografías en las salas en las que es expuesto. En la exposición que tuvo lugar en el Centro de Arte Contemporáneo de Málaga durante el verano de 2011, nos fue imposible tomar fotografías de las obras allí expuestas, ya que como nos indicaron antes de acceder a la sala, tal



circunstancia respondía a una petición habitual y expresa del propio artista. Resulta al menos curioso que una obra en la que la problemática de la percepción y lo visual están tan presentes, no se preste a ser reproducida.

### **Influencia de otros medios**

Hay que destacar un hecho que en el pintor belga también es fundamental y que tiende a reforzar las hipótesis que de algún modo planteamos en este trabajo para con los artistas a los que estamos aludiendo: su relación con un medio en principio ajeno a la pintura, ha determinado en buena manera las características y estéticas de sus trabajos. Tuymans estudió pintura e Historia del Arte en Bruselas y durante este periodo realizó algunos trabajos cinematográficos de tipo experimental; no sería hasta 1985 cuando, a partir de su primera exposición individual se dedique plena y únicamente a la pintura, a diferencia de otros artistas de su generación.

Si bien los trabajos del belga -a nivel formal y por sí mismos-, gozan ya de un indudable interés, en ocasiones se ha considerado que éstos necesitan de algún tipo de apoyo textual o breve corolario que de algún modo los potencie. Precisamente el artista, quizá consciente de esta necesidad, se ha prestado a numerosas entrevistas, y nunca evita hablar sobre su propia obra, llegándolo a considerar como una molesta necesidad. ¿Perderían sus cuadros efectividad o interés si el mensaje latente no se ofreciera a través un título, texto o explicación del artista? Tony Godfrey<sup>63</sup> cuenta como un coleccionista interesado en un cuadro de Tuymans *“misterioso, esquemático, apagado y algo desaliñado (el lienzo está combado y la superficie pictórica, resquebrajada)”* no se había dado cuenta del tema ni del título de *“Gas Chamber”* (Fig. 147). En la tela se representa una sala del campo de concentración de Mathausen, aunque

---

<sup>63</sup> Godfrey, Tony. *“La pintura hoy”*. Phaidon. Nueva York. 2010. P.214.



Fig. 147. Luc Tuymans. "Gas Chamber". 1986.

realmente no podemos descubrir específicamente que se trata de este tema hasta que no leemos el título o bien, alguien nos informa. Este fue el caso del coleccionista citado, que una vez supo del título y tema de la pieza por parte de Tuymans, perdió interés en la misma y retiró su oferta. Quizá sean este tipo de confusiones las que han llevado a Tuymans a hablar tanto sobre su pintura, algo que entiende como una obligación:

*"Lo he hecho desde el principio porque desconfío de los artistas que no hablan y de vez en cuando dicen algo 'inteligente'. Al principio fue solo un acto de generosidad –una especie de servicio- a la gente que venía a mirar mi trabajo. Y la gente estaba muy contenta con eso, hasta que se volvió contra mí*

*y parece que la gente cree que sin la explicación la obra no está realmente ahí*<sup>64</sup>

Cuando el artista nos habla de algunos de sus referentes, enseguida podemos adivinar como ciertas características que apuntábamos en su obra han influido de manera decisiva en su trabajo. Uno de ellos es el pintor simbolista belga Leon Spilliaert, del que ha adoptado la simplificación esencial de la imagen, ciertos encuadres y una estética que de algún modo relacionara su trabajo con la memoria<sup>65</sup>. Tuymans también reclama como uno de sus precedentes e influencias al Greco y obviamente podríamos encontrar motivos suficientes para emparentar a ambos artistas, como por ejemplo el empleo del color pálido en algunas de sus figuras. Acerca de su relación con el artista artista afirmará:

*“Lo que verdaderamente me impactó fue que la luz fuera siempre fría; la calidez se había suprimido de lo que veíamos, lo que lo hacía más poderoso. La primera vez que vi una pintura del Greco en un libro, no me gustó su manierismo, pero cuando lo vi en vivo me di cuenta de que lo que había tomado por manierismo era en realidad una racionalidad muy rigurosa. Había una estructura; todo había sido construido cuidadosamente. Están todos esos malentendidos con la imagen, así que cuando la observas desde el punto de vista intelectual se vuelve muy interesante.”*<sup>66</sup>

David Zwirner, el galerista que le dio a conocer, describe sus trabajos como “*vagamente coloreados*”, capaces de “*hablar en voz baja, inquietantes*,

---

<sup>64</sup> Charris, Ángel Mateo “*Luc Tuymans, lacónico y locuaz*” en Arte y Parte N°93. 2011. P.30.

<sup>65</sup> Ibídem. P.35.

<sup>66</sup> Entrevista con Juan Vicente Aliaga, en VVAA. “*Luc Tuymans*” Phaidon. Londres. 2003. P.13.

*refrenados*” y pintados desde imaginarios preexistentes como fragmentos de video o fotografías: “*asbtracciones de tercer grado de la realidad*” que se encuentran borrosos como si estuvieran cubiertas por un fino velo o pintados a partir de vagas memorias<sup>67</sup>.

Más allá de remarcar el carácter pobre acerca del empleo del color en las obras de Tuymans, lo que como ya hemos indicado podría acercar sus trabajos a una estética de la borrosidad –como vimos en la ilustración del comienzo de este apartado (Fig. 96), Zwirner emplea la expresión inglesa “*out-of-focus*” que literalmente se traduce como “*fuera de foco*”<sup>68</sup>. Este tipo de definición puede encajarnos más con la pintura que acompaña a estas líneas (Fig. 148). En ella apenas somos capaces de apreciar un rostro, y los brazos prácticamente forman parte de un tronco al que se adhieren y que no muestra ningún tipo de característica que pueda llamar nuestra atención, más allá de la sobriedad en el uso del color. Haremos uso aquí de la acertada analogía que establece Santiago Lucendo<sup>69</sup>, cuando relaciona el término “borrosidad” con “borrón” y recuerda que una de sus acepciones recogidas por la RAE es la de “boceto en pintura”<sup>70</sup>.

---

<sup>67</sup> Página de la galería de David Zwirner sobre el artista. [online] [<http://www.davidzwirner.com/artists/luc-tuymans/biography/>] [Consultado: septiembre 2013] [Traducción propia]

<sup>68</sup> Hay algunos trabajos como el citado anteriormente (Fig. 96) que responderían mejor a la otra expresión empleada por David Zwirner “*covered by a thin veil*” en alusión a como un “velo delgado” da la sensación de cubrir algunas imágenes del pintor belga.

<sup>69</sup> (Lucendo 2010). Op. Cit.

<sup>70</sup> Subrayemos por ejemplo lo pertinente de esta acepción para la pintura de Adrian Ghenie con los trabajos que ilustraban el comienzo de esta investigación (Fig. 7) (Fig. 8).



**Fig. 148. Luc Tuymans. "Himmler". 1998.**

No cabe duda que Tuymans es un artista plenamente contemporáneo y que su estética resulta muy acorde y coherente con los tiempos en los que nos encontramos, pero aun así, y aunque pueda parecer contradictorio, consideramos encontrarnos ante un pintor bastante tradicional.

Para empezar sigue empleando como medio preferido la pintura al óleo y la inmensa mayoría de los trabajos están realizados sobre tela o soportes rígidos de madera. Es bastante probable por otra parte que el empleo de estos

materiales guarde relación con el propio carácter y definición formal de su pintura. El belga además, guarda preferencia por los formatos más pequeños, en los que se muestra más seguro y resolutivo; incluso en alguna ocasión se ha considerado que pierde algo de fuerza cuando opta por otros de tamaño mayor. Sin embargo hay otras características que lo emparentan directamente con las prácticas pictóricas más actuales y una de ellas es que su obra nos lleva a plantearnos la misma pregunta que parece sobrevolar cualquier reflexión contemporánea sobre el medio ¿es posible o tiene sentido emplear el medio pictórico en una sociedad hipervisual<sup>71</sup>? ¿Hace falta producir más imágenes?<sup>72</sup> ¿Se hace necesario el texto o la reflexión como complemento de la pintura? ¿Qué pretende Tuymans al presentar su pintura de un modo tan irrespetuoso (mal conservada, montada, recortada...)?

Dentro de los pintores que de algún modo son cercanos a Tuymans en cuanto a modo a apariencia visual de sus trabajos, y sobre los que podríamos plantear las mismas preguntas que nos hacemos sobre el pintor belga, podrían encontrarse, Marlene Dumas (Fig. 149), Johannes Kahrs, Eberhard havekost (Fig. 135), Magnus Plessen, Wilhelm Sasnal, José Toirac (Fig. 150), Wayne Gonzales, etc. En todos ellos puede observarse de algún modo una estética de lo desmarañado, una pintura “abierta”, que en ocasiones se convierte en borrosa. El pintor belga siempre ha tratado de establecer diferencias entre su pintura y la de Richter, hablando por ejemplo de cómo el entiende que

---

<sup>71</sup> *“La declaración pictórica sobre la posibilidad de la pintura en una sociedad mediatizada se intensifica cuando Tuymans comienza a trabajar con motivos o imágenes familiares procedentes de los medios de comunicación o de la pintura.”* Vermeiren, Gerrit *“La edad de la exposición”* en VVAA *“Luc Tuymans. Display”*. Centro de Arte de Salamanca. Salamanca. 2003.P.33.

<sup>72</sup> *“Pese a la saturación, hay imágenes que aún hace falta hacer”* Joan Fontcuberta, entrevistado por Javier Díaz Guardiola en ABC Cultural. 23 Febrero 2013.



Fig. 149. Marlene Dumas. "Mama Roma". 2012.

para el alemán es más importante la relación de "*lucha*" contra la fotografía, mientras que él le otorga más importancia a pensar en películas "*ya que a nivel psicológico, las películas son mucho más decisivas*"<sup>73</sup>.

A nivel meramente procedimental, resulta evidente observando in situ las obras de Tuymans -además él mismo así lo ha manifestado-, que produce los cuadros directamente sobre una tela probablemente apoyada en una superficie plana como una pared, en la que delimita su superficie, en ocasiones con cierto descuido. Esto hace que cada cuadro tenga unas medidas particulares y que generalmente no suelen coincidir con las medidas estándar internacionales. Aun así una vez que la obra está terminada, puede modificarse su tamaño sobre el soporte definitivo (bastidor en este caso, que además en ocasiones se

---

<sup>73</sup> (VVAA, Luc Tuymans 2003).Op. Cit. P.12.



presenta deteriorado), empleando composiciones más grandes, para soportes más pequeños y modificando, suponemos que por motivos compositivos, el encuadre final. Un tratamiento que puede evocarnos de alguna manera la idea de violencia:

*“Mis cuadros transmiten una sensiblería que los convierte en algo aterrador, violento. La obra gira en torno a la idea de la indiferencia, cosa que la hace aún más violenta.”<sup>74</sup>*



**Fig. 150. José Toirac. Sin título. 2004.**

Por otra parte, puede que esta indiferencia, este tratamiento desaliñado, o esta rapidez de ejecución<sup>75</sup> -posicionamiento de algún modo crítico con el

---

<sup>74</sup> Ibídem.

<sup>75</sup> Mullins, Charlotte. *“Painting People”* Thames & Hudson. London. 2006. P.150

propio medio, pero desde el medio- este reforzándolo, como nos recordaban Cruz y Navarro a raíz de las palabras de Greemberg<sup>76</sup> O que de algún modo el pintor belga esté también intentando representar los terrenos de la memoria, como afirmaban Godfrey y el propio Tuymans, girando *“en torno al pasado, a recuerdos a reverberaciones: ‘No existe ninguna imagen original; todas están incompletas, unas son el resultado de otras’ ”*<sup>77</sup> y empleando la borrosidad manifestada a través del tratamiento esquemático y cromático como herramientas de distanciamiento con la imagen:

*“En realidad, yo me apropio de obras ya existentes. Hay algo incapacitador en la memoria, no puedes memorizarlo todo. Por eso, en mis obras hay una intención de capturar con lo visual algo que escapa al olvido, eso que no se puede expresar con palabras pero sí con una imagen.”*<sup>78</sup>

---

<sup>76</sup> *“La esencia del Modernismo recae, según lo veo, en el uso de los métodos característicos de cada disciplina para criticar la propia disciplina, no para subvertirla sino para atrincherarla más firmemente en su área de competencia”* (Cruz Sánchez y Hernández Navarro 2006) Op. Cit. P.89.

<sup>77</sup> (Godfrey 2010). Op. Cit. P.274.

<sup>78</sup> Luc Tuymans en Sotorrio, Regina *“Nunca ha sido tan complejo ser artista como ahora”* (Entrevista a Luc Tuymans. Diario Sur.es [online] <http://www.diariosur.es/v/20110625/cultura/nunca-sido-complejo-artista-20110625.html> [Consultado: julio 2012]



## 6. PINTURA DIGITAL

*“Las imágenes formatean nuestra visión de la realidad”<sup>1</sup>*

Joan Fontcuberta

Lo digital nos rodea. Se ha convertido en un signo de nuestro tiempo, algo revolucionario que ocupa todas las facetas de nuestra existencia. Hemos vivido –y estamos viviendo- un tiempo que probablemente pueda ser equiparable a la revolución industrial, con todo lo que ello significó para nuestros antepasados, aunque al haber sido partícipes de este proceso, aún no seamos conscientes de su magnitud.

Lo digital, entendido como el último paso de lo mecanizado, lo artificial y lo informatizado, –pues esta condición de la imagen, nace con el ordenador- modifica nuestro modo de relacionarnos con el mundo. Hoy la experiencia vital, pasa obligatoriamente por nuestra relación con lo informático, lo digital y todo lo que remite a estos campos, aunque esta circunstancia ya prácticamente la asumimos como algo normal. Por supuesto modifica también nuestro lenguaje, como hemos tenido ocasión de señalar<sup>2</sup>, (y advertimos en la misma cita que encabeza este capítulo<sup>3</sup>) y volveremos a ver en alguna ocasión más a lo largo

---

<sup>1</sup> (Cedecom 2015) Op. Cit.

<sup>2</sup> Por ejemplo en el uso de la palabra “*renderizar*” -asociada típicamente a un proceso digital de construcción de una imagen en tres dimensiones- por parte de Alejandro Bombín (P.180)

<sup>3</sup> Fontcuberta utiliza la palabra “*formatear*”, que la DRAE relaciona directamente con la informática en sus dos acepciones: “1. Tr. Inform. Dar un formato o presentación a una tabla numérica o a un documento. 2. tr. Inform. Dar formato a un disco.” DRAE.

de esta sección. Incorporamos en nuestro día a día términos informáticos y tecnicismos que hace unos años apenas se usaban y los asumimos como propios, lo que da idea de la magnitud del fenómeno al que hacemos alusión. Una vez más, volviendo sobre las circunstancias que han propiciado estos fenómenos, hay que decir que este proceso ha tenido una serie de características “estéticas”, de componentes de tipo plástico, que han influenciado -y siguen haciéndolo actualmente- a todas las manifestaciones en el arte. Desde fotografías y pinturas que han sido concebidas mediante, por y para el ordenador, hasta algunas obras que han modificado su apariencia para simular haber sido sometidas a procesos en los que hubiera intervenido una computadora, pasando por algunas de ellas, que asumen directamente características propias de los procesos gráficos de todo tipo, para quizá resultar más sugerentes o estimulantes a un nuevo público, o bien, simplemente como fruto emergente de ese mismo nuevo tipo de consumidores rodeados de lo digital, espacio donde también residen por otra parte, los productores visuales.

Con estos presupuestos, cabría preguntarse por una serie de cuestiones relevantes. La primera de ellas sería si tenemos una idea clara de que representa exactamente lo que podemos entender por digital, asunto relativamente complejo si recordamos el nivel de penetración que tiene este fenómeno en nuestro día a día. Por otra parte, cabría preguntarse por el papel del ocio digital y sus estéticas, como elementos representativos por excelencia de estos campos, ya que en alguna medida el “desarrollo visual” de lo informático, se debe principalmente a este campo, sin olvidar cómo los propios interfaces de usuario de los programas y sistemas operativos, utilizan ya unos componentes visuales en los que en ocasiones prima la estética por encima incluso de la funcionalidad (por ejemplo la capa “Aero” de Windows). Todas estas circunstancias sin duda, han influenciado a muchos artistas.



**Fig. 151. Tobías Rehberger. “Kolkawa Shōzan Sumida-gawa hakke 1340s I”. 2015.**

Otra asunto relevante aunque parezca incuestionable, sería establecer si existe una influencia real de la informática o los videojuegos en el arte<sup>4</sup>, -tal y como hemos visto que ha sucedido con otros campos como por ejemplo el del cine- más si tenemos en cuenta que el ocio digital ya supera como negocio y

---

<sup>4</sup> Entendidos estos como la máxima expresión visual de lo digital.

primera industria al todopoderoso mundo de la producción cinematográfica, (una vez probado que se ha convertido en la expresión visual más representativa de lo digital). También cabría plantearnos la pregunta a la inversa, y es hasta qué punto los videojuegos o las representaciones digitales que consumimos, a través de la pantalla, han estado influenciadas a su vez, por el arte u otros medios afines a lo artístico, configurando una suerte de relación simbiótica.

A lo largo de las siguientes líneas vamos a intentar dar respuesta a preguntas como las siguientes: ¿Ha influenciado el arte a las estéticas de “*lo digital*”, o bien estas se han desarrollado de un modo independiente? Considerando el primero de los casos, ¿en qué medida puede hablarse de una influencia indirecta o premeditada? Y si estas características se hubieran desarrollado de un modo independiente, ¿cuáles son y a que se debe su especificidad? ¿Sirvió el arte como excusa, como campo de pruebas para el desarrollo de los gráficos en el ordenador? ¿Qué tienen los píxeles – entendidos como expresión principal de lo digital- para que tantos años después de su aparición, aún sigan llamando nuestra atención e identificándose como símbolo de modernidad/contemporaneidad?.

Entendemos que la creación de las representaciones graficas digitales, así como la asunción de estas por parte del arte y más concretamente de la pintura, han vuelto a hacer evidente un proceso de hibridación y retroalimentación común en las industrias de lo visual, que lejos de manifestarse de un modo unidireccional, ha sabido establecer un generoso “*feedback*”, convirtiéndose en un fenómeno interesante y beneficioso para todas las partes implicadas.



## 6.1. GÉNESIS: TIEMPOS DE CODIFICACION



Fig. 152. Falling Heavens (Flickr) Times Square. Nueva York.

Stan Williams, director de Ciencia Cuántica del departamento de investigación de Hewlett-Packard, aseguraba en 2001, que la era de los ordenadores acababa de comenzar y que aun en aquel entonces nos encontrábamos en la edad de piedra<sup>5</sup>. Hoy pasados unos años, vemos cómo esa afirmación no era para nada exagerada y la tecnología ha superado sin duda nuestras expectativas, integrándose en la experiencia común del día a día, entrando de lleno en la época de la inmaterialidad de las imágenes, a la

---

<sup>5</sup> “La era de los ordenadores no ha hecho más que empezar, estamos todavía en la edad de piedra” *Maravillas del mundo: Ordenadores*. Canal Historia (Documental) [online] <https://www.youtube.com/watch?v=0tUDGcLacB8> [Consultado: octubre 2012]

que ya hemos hecho alusión a lo largo de este trabajo: la época de la imagen electrónica o “e-imagen.”<sup>6</sup>

Si damos por supuesta la teoría de que lo que venimos considerando como postmodernidad acabó el fatídico 11 de Septiembre de 2001, asunto por otra parte discutible, deberíamos encontrarnos por necesidad en una nueva e indefinida etapa, quizá caracterizada por este rápido ascenso de lo digital. Ciertamente es, que tras aquel lamentable hecho de carácter global, se vuelve a instaurar la idea de que algunos actos trascendentes pueden sobrevolar el panorama fragmentario de lo individual, imperante hasta ese momento (al menos en lo que al mundo globalizado se refiere). Resulta bastante complejo hacerse una idea clara de todo aquello que puede englobar la acuñada por Bauman como “Modernidad líquida” o “vida líquida”<sup>7</sup> –periodo que actualmente habitaríamos-, si bien esta misma incertidumbre parece haberse convertido para el autor, en un rasgo inequívoco de tal condición:

*“La ‘vida líquida’ y la ‘modernidad líquida’ están estrechamente ligadas. La primera es la clase de vida que tendemos a vivir en una sociedad moderna líquida. La sociedad ‘moderna líquida’ es aquella en que las condiciones de actuación de sus miembros cambian antes de que las formas de actuar se consoliden en unos hábitos y en una rutinas determinadas. La liquidez de la vida y la de la sociedad se alimentan y se refuerzan mutuamente. La vida líquida, como la sociedad moderna líquida, no puede mantener su forma ni su rumbo durante mucho tiempo.”<sup>8</sup>*

---

<sup>6</sup> (J. L. Brea, Las tres eras de la imagen 2010) Op. Cit.

<sup>7</sup> Bauman, Zygmunt “Vida líquida”. Paidós. Madrid. 2006.

<sup>8</sup> Ibídem. P.9

Por otra parte, parece que aunque algunos actos globales imperen el sentido de nuestras comunicaciones, o cierto tipo de documentos cobren un carácter global, –véanse por ejemplo las atrocidades cometidas por algunos grupos terroristas- el fragmento como tal, el relato y lo parcial como vimos en el primer apartado de este trabajo, están presentes en lo artístico y también fuera de este ámbito prácticamente en todo momento (precisamente el hiperenlace, paradigma de las comunicaciones contemporáneas informatizadas, no es sino un enjambre de fragmentos que nos llevan de un lado a otro.) Sánchez Viosca, en un documento publicado seis años antes del fatídico -y global por su carácter mediático- ataque a las torres gemelas, afirmaba algo que puede parecernos vigente aún hoy en día:

*“No se trata -claro está- de que los relatos se hayan apagado; antes bien, un mero vistazo, por descuidado que sea, constata que éstos son más numerosos que nunca: el cine y, sobre todo, la televisión los ha multiplicado en serie, los folletines y novelas rosa nos esperan en las estaciones de los trenes y los aeropuertos, los ordenadores están ampliamente equipados para que cada uno de nosotros se comporte como un programador de historias, los video-juegos nos reclaman con sus sonsonetes insulsos desde cualquier espacio público para que nos incorporemos a su propuesta de itinerario.”<sup>9</sup>*

La última parte de esta afirmación de Viosca, que en 1995 nos podía parecer increíble, hemos comprobado cómo en relativamente pocos años se ha convertido en una realidad. La propuesta para la fachada de Medialab-Prado, en Madrid (Fig. 153), cuyos autores fueron Sergio Galán y Víctor Díaz, no fue otra cosa que un videojuego multijugador interactivo, concebido para espacios públicos y pensado para que los habitantes de la ciudad puedan jugar de un

---

<sup>9</sup> Sanchez Viosca, Vicente *“Una cultura de la fragmentación. Pastiche, relato y cuerpo en el cine y en la televisión”*. Filmoteca Generalidad Valenciana. Valencia 1995. P.90



**Fig. 153. Sergio Galan y Víctor Díaz. “Cityfireflies”.2011.**

modo casual, sin necesidad de bajar ningún software. Medialab-Prado, ofrece habitualmente algunos videojuegos diseñados para este fin, gracias a la estructura construida en un lateral del edificio y su fachada de 10x15 metros, que está equipada con un sistema de leds, que junto con un conjunto de cámaras pueden recoger en tiempo real el entorno, permitiendo programar y diseñar aplicaciones interactivas<sup>10</sup>. Si en cuanto a nivel gráfico se refiere podemos afirmar que este tipo de aplicaciones están aún a años luz de los

---

<sup>10</sup> “La fachada digital de Medialab Prado, diseñada por Langarita-Navarro Arquitectos, forma parte del proyecto de rehabilitación del edificio de la Serrería Belga, (...) y se compone de 94 paneles LED rectangulares, que utiliza el sistema Philips Color Kinetics iColor Flex SLX. (...) la fachada se basa en el sistema LED Action Facade, un modelo patentado para la realización de fachadas digitales de gran formato, constituido por una matriz regular de nodos de LEDs RGB implementada mediante conos de aluminio, cuya sección están diseñada para reflejar el haz de luz de las fuentes emisivas y mejorar el visionado de la pantalla.” Digitalvmagazine.com [online] <http://www.digitalvmagazine.com/2013/12/18/la-fachada-digital-de-medialab-prado-a-disposicion-de-los-ciudadanos-madrilenos-en-navidad/> [Consultado: febrero 2014]

videojuegos de salón, cualquier iniciativa de este tipo es un paso adelante, y una señal inequívoca de la importancia del ocio digital –y de lo informático como tal- en la vida de las personas de este nuevo siglo.

Y a estas afirmaciones por supuesto, habríamos de añadir lo que supone la revolución con internet móvil en forma de teléfonos inteligentes, tablets y otros gadgets. Ya no hay que salir a la calle al encuentro del videojuego, o de lo digital, ya que los llevamos en nuestro bolsillo, a todas horas. Por tanto, volviendo a intentar definir qué tipo de sociedad habitamos y teniendo en cuenta que este factor determina los productos culturales elaborados en ella, llegamos con seguridad a una primera afirmación: la de que habitamos una sociedad cambiante, en la que no podemos acostumbrarnos a unas rutinas de vida específicas<sup>11</sup> y en las que, como consideramos, persisten algunos rasgos posmodernos. Nuestros modelos de relación con el mundo y lo que nos rodea han cambiado, –es una idea sobre la que hemos insistido a lo largo de este trabajo- y cambiarán si cabe aún más nuestro propio cerebro, alterando por tanto nuestro modo de interactuar con la realidad. Según algunos teóricos, precisamente el cerebro humano, podrá ser conectado a una máquina en breve para incrementar su potencia, si bien estos planteamientos parecen hoy por hoy ciencia ficción<sup>12</sup>. Ya lo consideramos en el apartado anterior, pero reafirmamos la idea de nuevo; tal y como asegura también José Ramón Alcalá, habitamos una realidad híbrida: “...*que inaugura la habitabilidad de esas ‘zonas*

---

<sup>11</sup> “Hoy nuestra única certeza es la incertidumbre”. Palabras de Zygmunt Bauman entrevistado por Sanchis, Ima para “La Vanguardia” [online] <http://www.lavanguardia.com/lacontra/20120112/54244283412/zygmunt-bauman-hoy-nuestra-unica-certeza-es-la-incertidumbre.html> [ Consultado: enero 2012]

<sup>12</sup> Suarez, Eduardo “El mundo que viene. Entrevista a Ray Kurzweil” en El Mundo [online] <http://www.elmundo.es/opinion/2014/01/11/52d0b714e2704eb4058b4569.html> [Consultado: noviembre 2014]



*borrosas' donde el arte –y, sobre todo, el arte digital- trabaja tan a gusto (de manera tan armónica).”<sup>13</sup>*

Es por estos motivos, por los que parece complejo poder establecer una terminología concreta para la época en la que actualmente nos encontramos, si bien, atendiendo a nuestro objeto de estudio y apoyando la tesis que manifestamos en este apartado sobre la influencia del mundo digital, consideraremos insistir en el término de José Luis Brea E-Imagen<sup>14</sup>. Entenderemos como clave este término, pues, coincidiendo con los postulados de Brea, consideramos que un rasgo fundamental de la imagen



**Fig. 154. Angel Marcos. *La subversión Íntima*. 55 Edición Bienal de Venecia 2013.**

---

<sup>13</sup> Alcalá, José Ramón “*La piel de la imagen. Ensayos sobre gráfica en la cultura digital*”. Sendemá. Valencia. 2011. P.137.

<sup>14</sup> (J. L. Brea, *Las tres eras de la imagen* 2010) Op. Cit.

contemporánea es que ha perdido su fisicidad; la imagen que manipulamos habitualmente existe solo codificada, de manera virtual, transformada en una serie de operaciones o instrucciones que son interpretadas por un ordenador y es este, el encargado de convertirlas en un orden específico de señales de luz, que nosotros podemos identificar mediante una relación simbólica.

Más allá de la intención del proyecto que presentó Angel Marcos a la 55ª Bienal de Venecia (Fig. 154) –que por otra parte se posicionaba críticamente sobre la deriva que estaba tomando la civilización occidental-, su formalización resulta, cuando menos, curiosa, pues podemos establecer una analogía clara con la fotografía de Times Square<sup>15</sup> con la que abríamos estas líneas (Fig. 152). En ambos casos, multitud de paneles reclaman nuestra atención, las imágenes se nos ofrecen, presentándose ante nosotros como las diferentes ventanas e iconos, que podemos encontrar en el “*interface*” de usuario común de cualquier sistema operativo, como por ejemplo Windows: en el que existe un desorden y una disposición de diversos estímulos que llaman nuestra atención<sup>16</sup> (aunque podríamos considerar como vimos, que incluso esta lógica de la construcción/deconstrucción fragmentaria reside dentro de nosotros casi como algo inherente<sup>17</sup>). Algo que podría recordarnos a las pinturas por ejemplo de David Salle, o las acumulaciones de imágenes de Carole Benzaken, que en ocasiones dispone en el suelo a modo de instalación. En este caso (Fig. 155)

---

<sup>15</sup> También, por ejemplo, con la obra de Isidre Manils “Effeckten (1)”. 2005. (Fig. 57)

<sup>16</sup> Como vimos en el apartado dedicado a la fragmentación, está claro que esto no deja de ser una coincidencia que responde quizá a una lógica práctica, relacionada con la disposición o el archivo, pues configuraciones similares ya habían surgido mucho antes del propio nacimiento de lo que podríamos considerar como primer ordenador

<sup>17</sup> Consúltase 4.3. Fragmentar como pulsión genética





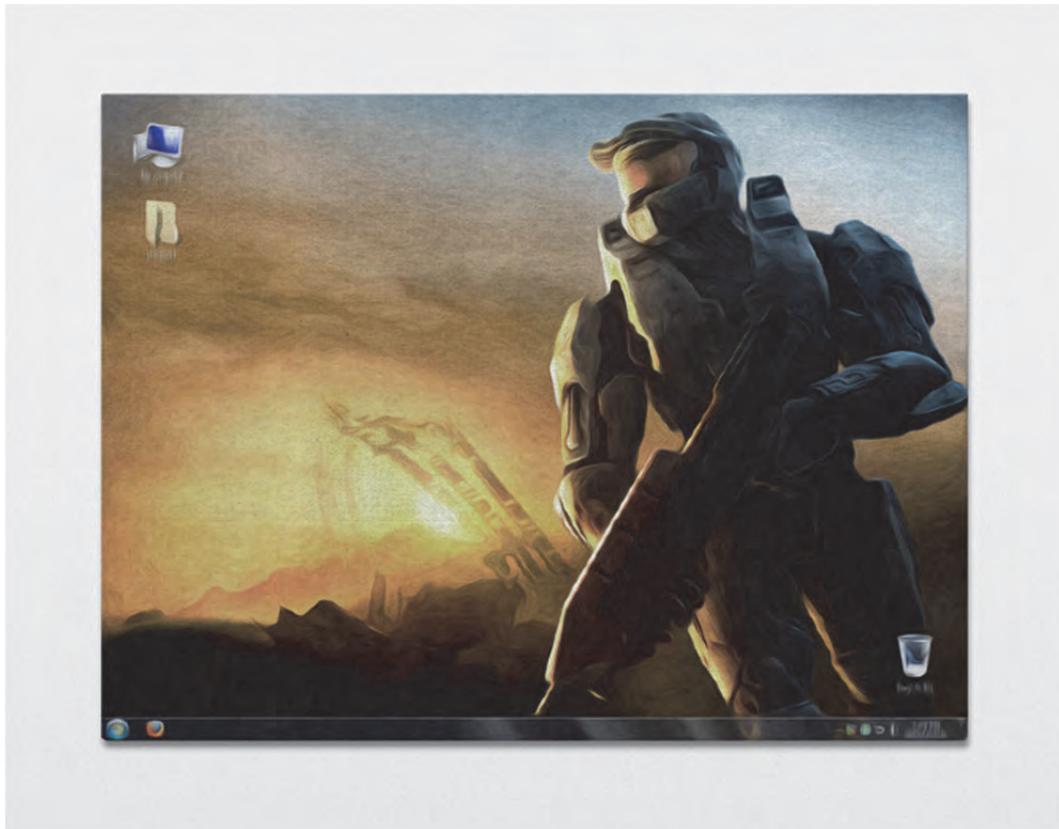
Fig. 155. Carole Benzaken. "Louis & Luis". 2002.

las imágenes se superponen en fragmentos, sobre otra imagen de mayor tamaño, al estilo que lo hacen los iconos de Windows sobre otra imagen que sirve de papel tapiz, de fondo de pantalla:

*"Al insertar múltiples capas de experiencia entre ella misma y el objeto (y por tanto el espectador y el trabajo) pone de relieve el estatus intermedio de la*

*imagen y amplia el viaje de esa imagen a medida que se desplaza a su final destino pictórico.”<sup>18</sup>*

Benzaken, en algunas ocasiones combina imágenes “borrosas” con distorsiones, junto con otros elementos representados de forma mucho más precisa, en las diferentes imágenes que componen sus obras. De este modo, en palabras de Meghan Daley, estaría estableciendo una especie de metáfora de cómo se experimentan los eventos reales desde el punto de vista del sujeto, que presta más atención y prioriza su atención sobre determinado tipo de eventos en detrimento de otros<sup>19</sup>.



**Fig. 156. Manuel Fernández. “Desktop Screenshot Painting”. 2012**

---

<sup>18</sup> Daley, Meghan en (VVAA, Vitamin P. New perspectives in painting 2006). Op.Cit. P.40.  
[Traducción propia]

<sup>19</sup> Ibídem.

Este interface, al que hacíamos mención por otra parte, es también modelo de artistas como Manuel Fernández (véase Fig. 156), aunque en este caso el escritorio –nombre utilizado comúnmente para denominar el interface de usuario de Windows- se presenta casi vacío, siendo prácticamente el gran protagonista de esta serie de trabajos el propio fondo de pantalla utilizado para decorarlo<sup>20</sup>. En esta obra, se produce además una redundancia en torno a lo informático o digital, y es que ese fondo anecdótico del que hablábamos pertenece con toda seguridad a su vez a un videojuego: en concreto se trata de alguna de las portadas – o imágenes promocionales- de uno de los diez títulos de “Halo” que se han producido hasta el momento<sup>21</sup>.

### **Características**

Los límites entre el cine y el ocio digital cada vez son más difusos y posiblemente a muchos de nosotros nos costaría establecer una diferencia entre una portada de una película de ciencia ficción, y la obra que veíamos con anterioridad de Manuel Fernández. Sin embargo, hay una serie de características comunes que hacen que podamos identificar una imagen como netamente digital. En el caso de la imagen de “Halo” podríamos hablar de los

---

<sup>20</sup> Generalmente en los sistemas operativos de tipo visual como Windows, suele emplearse una imagen que actúa como fondo decorativo para su interfaz gráfico. Esta imagen es personalizable por el usuario.

<sup>21</sup> “Halo es una franquicia de videojuegos de ciencia ficción formada por 10 videojuegos actualmente, con otro en desarrollo (Halo Xbox One o Halo 5: Guardians) creada por Bungie hasta Halo: Reach, gestionada ahora por 343 Industries y es propiedad de Microsoft Studios. La serie se centra en una guerra interestelar entre la humanidad y una alianza teocrática de alienígenas conocidos como el Covenant o Pacto. (...) Hasta ahora Halo ha vendido más de 55 millones de copias desde su primer lanzamiento hasta el nuevo juego de 343 industries Halo 4” Consúltase Wikipedia [online] [http://es.wikipedia.org/wiki/Halo\\_%28serie%29](http://es.wikipedia.org/wiki/Halo_%28serie%29) [Consultado: enero 2015]



fondos en degradado, elemento clásico y característico de los videojuegos, que ha sido empleado desde sus inicios para remitir al imaginario de lo fantástico y lo sugerente (tan relacionado con el ocio digital) simbolizado por la típica vista del crepúsculo en el horizonte<sup>22</sup>. Una característica identificable que podemos



**Fig. 157. Nelo Vinuesa. “Jump’n’run”. 2014**

encontrar también por ejemplo, en algunos trabajos de Nelo Vinuesa, como “Jump’n’run” (Fig. 157) – pintura con un título por otra parte, bastante alusivo a la mecánica lúdica del videojuego de plataformas (saltar y correr)-. Algunas de estas imágenes como vemos en el trabajo de Vinuesa, podrían encajar dentro

---

<sup>22</sup> Este recurso de emplear un degradado de color en el fondo fue especialmente empleado con la introducción de los ordenadores de 16 bits, que podían ya manejar un número mayor de colores en pantalla, por lo que el empleo de esta característica resultaba también un pequeño alarde de sus nuevas capacidades.

de cierto “barroquismo” (recordemos la citada acumulación de numerosos iconos en el escritorio de un sistema operativo). Si traemos también a la memoria el trabajo de Fontcuberta con los “*Googlegramas*”<sup>23</sup>, ya vimos cómo sus imágenes -producto de la estética de la fragmentación pero por otra parte también indefectiblemente ligadas a la estética digital- ponían también de manifiesto esta *hipervisualidad*, tanto en su materia prima, (imágenes sacadas del buscador Google) como en su método de elaboración, (acumulación masiva como elemento mínimo integrante de una imagen ) así como en el producto de combinar ambas características. Estos trabajos de Fontcuberta, son como vimos y como su propio nombre indica, generados desde el ordenador y por tanto podrían perfectamente también ubicarse aquí, pues responden a una serie de características que consideramos fundamentales para este apartado (utilización de recursos informáticos en su producción, aspecto “*pixelizado*” o modificado digitalmente, colores excesivamente saturados, elementos típicamente asociados a lo informático, etc...). No obstante, el hecho de traer estas obras aquí, responde precisamente a hacer notar la presencia en esta sociedad de esa hipervisualidad, de esta sobre-información que podría ser la causa del uso excesivo de la imagen, asociado como resulta obvio, al principal productor de este abuso informativo: internet.

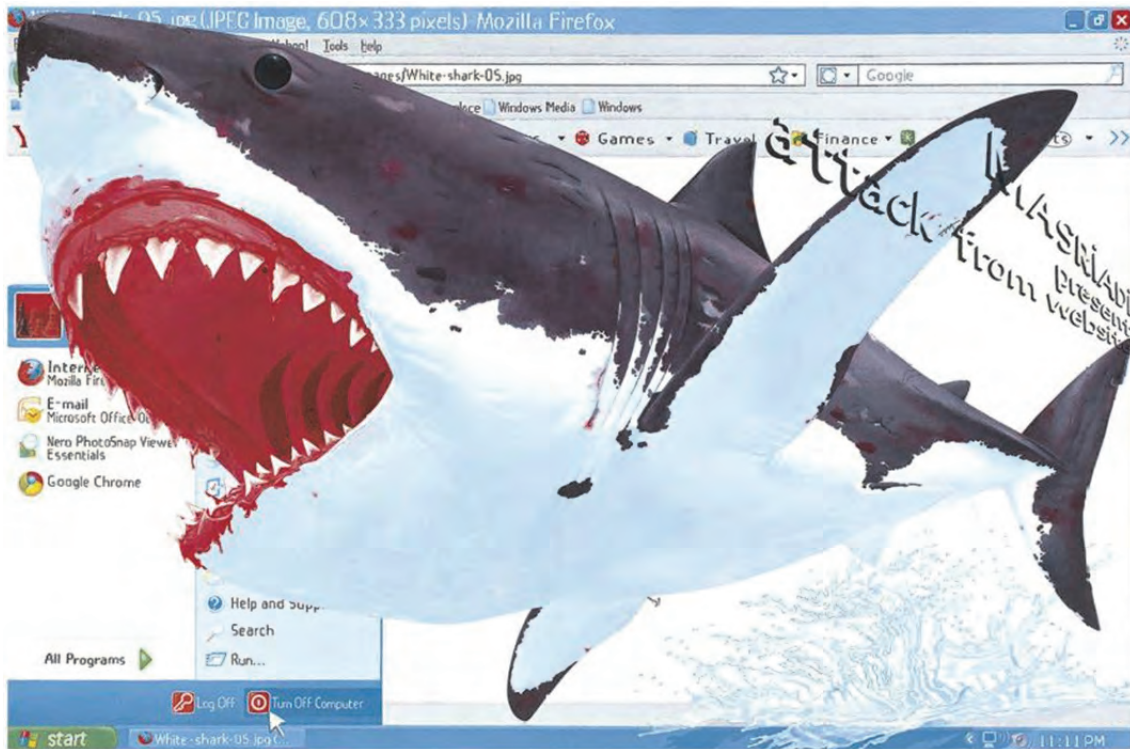
Este excesivo despliegue de componentes estéticos, para el que intentaremos evitar usar el término neobarroco, está inserto dentro de una sociedad “imperfecta o *monstruosa*” pues consideramos, como Miguel Ángel Hernández, que se han excedido los límites de lo visual:

*“No debe de sorprender, en este sentido, que en toda expresión excesiva exista un cierto sustrato monstruoso, ya que, como manifiesta Calabrese, he aquí “el gran principio fundamentador de la teratología o ciencia*

---

<sup>23</sup> Consúltense 4.3. *Fragmentar como pulsión genética*

*de los monstruos: basarse en el estudio de la irregularidad, ocuparse de la desmesura. En efecto, los monstruos, en cualquier descripción de la antigüedad hasta nuestros días, son siempre excedentes o excesivos, en grandeza o pequeñez (...) y lo que sobrepasa los límites es ‘imperfecto’ o ‘monstruoso’*<sup>24</sup>



**Fig. 158. I Nyoman Masriadi. “Masriadi presents - attack from website”. 2009.**

Si de nuevo volvemos a prestar atención a la fotografía de Times Square (Fig. 152), notaremos como el hecho de que, en alguna medida, la imagen tenga reminiscencias informáticas o digitales, –más evidentes para algunas personas que para otras- responde a la multiplicidad y disposición de estímulos

---

<sup>24</sup> Calabrese, Omar. “La era neobarroca”. Cátedra, Madrid. 1989. P.75. en Cruz Sánchez, Pedro A. y Hernández Navarro, M. Ángel “Impurezas: el híbrido pintura-fotografía”. Consejería Educación y Cultura Murcia. Murcia. 2004. P.113

visuales específicos que tratan de llamar nuestra atención para “vendernos algo” (aunque no únicamente). Por otra parte, en lo que a visualidad se refiere, resulta obvio que el tratamiento publicitario de la calle ha entrado ya en esa fase “*monstruosa*” que citaba Omar Calabrese. Encontramos aquí, sin duda, una relación con el concepto de hiperenlace –consustancial a la lógica y dinámica de internet-, pero más aún si cabe con el de *banner*<sup>25</sup>, muy relacionado a su vez con la estética de lo fragmentario. Mirar la fotografía de Times Square, o estar en el propio lugar, resulta una experiencia visual relativamente similar a navegar por algún famoso portal o web, en el que los anuncios publicitarios utilizan multitud de estrategias para llamar nuestra atención. El espectador ante tal panorama sufre un shock, una especie de síndrome de Stendhal que hace que precisamente estos lugares sean iconizados por el turismo de masas; algo similar a lo que un neófito en nuevas tecnologías, puede sufrir ante la visión de un escritorio repleto de iconos, una especie de asalto de lo tecnológico, una advertencia o un desafío de su potencialidad, algo que puede escenificarse como el tiburón que desde el escritorio de Windows emerge para atacarnos en la pintura de I Nyoman Masriadi (Fig. 158)

### **Intentando descifrar el código**

Desde que Jules Cheret inventara el cartel como tal en 1866, y se iniciara en Francia “*la era de la masificación de la imagen pública*”<sup>26</sup>, hasta que hoy un *pop up*<sup>27</sup> se muestra en la pantalla de nuestro ordenador, ha sucedido una inversión

---

<sup>25</sup> El término anglosajón banner se traduce como bandera, aunque en relación a internet, alude a las pequeñas imágenes publicitarias que podemos encontrar al navegar en una página web. Mario León en su “*Diccionario de Informática, Telecomunicaciones y Ciencias Afines*” Ediciones Diaz de Santos S.A. Madrid. 2004, P.40. lo define así: “ *anuncio, cartel; banner [en informática, anuncio breve con animación]*.”

<sup>26</sup> Gubern, Román “*El simio informatizado*”. Fundesco. Madrid. 1987. P.39





Fig. 159. Captura en navegador Chrome de <http://www.milliondollarhomepage.com/>

curiosa en el papel del espectador. Mientras que antes uno podía sentirse seducido por el contenido o formato de un cartel publicitario, y en tal caso prestarle atención, hoy el papel se ha invertido, y es el propio contenido publicitario –la imagen– el que ejerce su voluntad sobre su receptor, mostrándose a su antojo e incluso impidiéndole la posibilidad de ocultarlo o suprimirlo durante un tiempo determinado. El caso extremo, lo encontramos en determinados virus informáticos o “malwares”<sup>27</sup>, cuya única finalidad, es bombardear al ordenador infectado con publicidad no deseada. Dado que todos

<sup>27</sup> Son popularmente conocidos con este término los anuncios que aparecen en una ventana emergente. “To pop up= emerger” (León 2004) Op. Cit. P.574.

<sup>28</sup> “Malware=software maligno” Ibidem. P.125.

los contenidos (interesantes o no), se dan en el marco de la pantalla, y el espectador no puede dejar de contemplarla sin que exista la sensación de que puede perderse algo, la imagen impone su ley. Existe por tanto una voluntad por parte de la imagen digital publicitaria de abrumar, de imponer su visionado por encima del posible interés de un receptor.

El curioso proyecto financiero de Alex Tew con su página web <http://www.milliondollarhomepage.com/> (Fig. 159), que podría ser calificado como “net-art”, ejemplifica perfectamente la estética de la sobresaturación o neobarroquismo a la que hacíamos alusión. A este estudiante cuando solo contaba con 21 años en 2005, se le ocurrió la idea de dividir una página web en 10.000 bloques de 100 píxeles y vender cada pixel a un dólar –con un mínimo de 100- a terceros, para que estos pudieran colocar sus logos con enlaces directos a sus páginas webs o negocios<sup>29</sup>.

Más allá de que el proyecto financieramente fuera un negocio redondo, su interesante resultado estético, es una metáfora muy esclarecedora de la característica a la que hacíamos alusión, y no solo por la acumulación de imágenes que puede verse si accedemos a la web citada. Hay que destacar también su característico cromatismo (que podríamos relacionar claramente con la pintura, por ejemplo, de Nelo Vinuesa), pues los colores excesivamente saturados de los anuncios, -en su intento por destacar entre los que los rodean- traen a la memoria los colores reproducidos por los primitivos ordenadores de 8 bit, (Fig. 160 ) y recuerdan a su vez a los neones o anuncios electrónicos que hoy en día podemos ver en la calle. Son los colores luz mostrados en la pantalla del ordenador, y en ocasiones sumamente difíciles, cuando no

---

<sup>29</sup> Burns, Paul “*Entrepreneurship and Small Business*” Palgrave Macmillan. Hampshire. 2011. P.118.

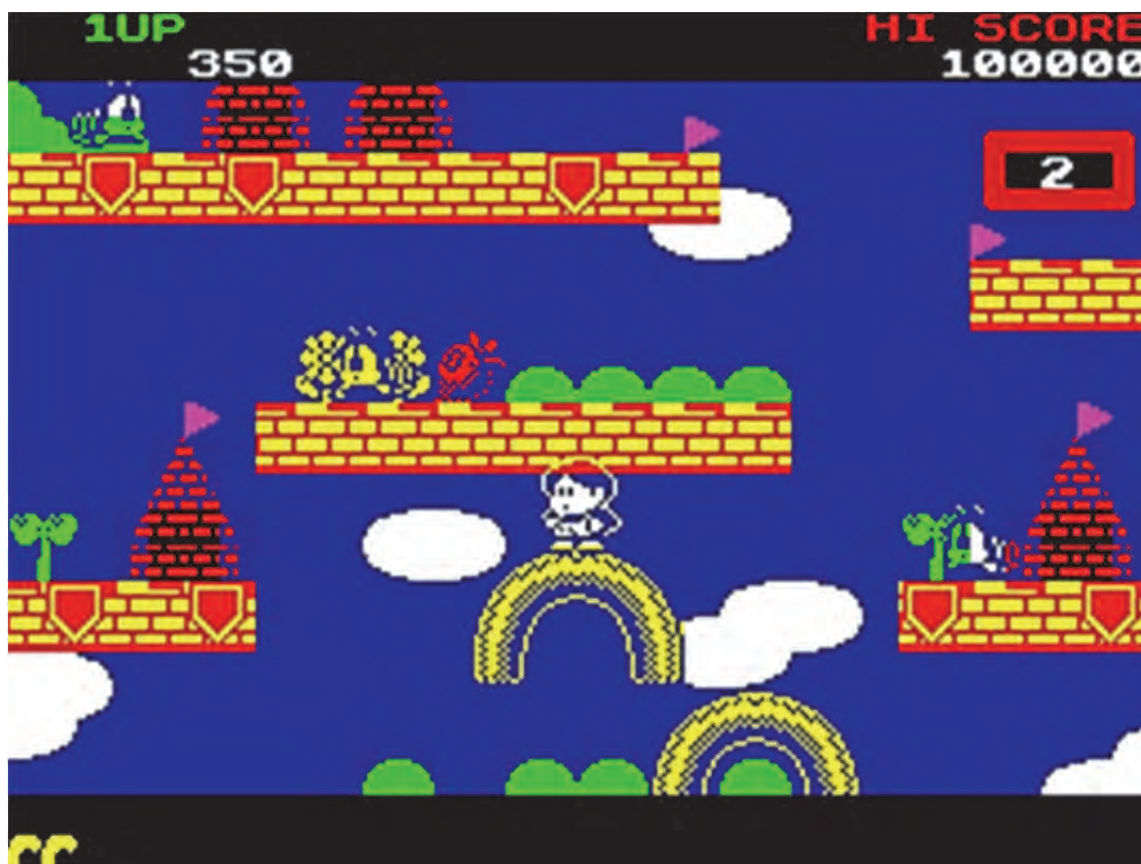


Fig. 160. “Rainbow Islands” Captura de pantalla de la versión Spectrum (8 bits).

Imposibles de reproducir<sup>30</sup>, los que en ocasiones algunos pintores tratan de emular en sus composiciones, quizá de un modo inconsciente y siempre con resultados distintos a los primeros, pues su naturaleza es muy diferente.

---

<sup>30</sup> El ordenador puede mostrar colores que nos resultan imposibles de imprimir: “...a menudo surgen problemas cuando trabajamos imágenes en pantalla y luego las llevamos a imprimir, ya que algunos colores pueden transformarse sustancialmente. En concreto, los colores primarios del sistema RGB no pueden imprimirse correctamente, ya que las tintas no pueden crear un color equivalente al que genera una bombilla, un azul eléctrico, por ejemplo. Los programas de retoque fotográfico pueden avisarnos de los colores que se escapan a la impresión, para evitarnos sorpresas desagradables.” Munárriz, Jaime “Imagen Digital”. Blume. Madrid. 2006. P.54.

Un caso similar, se produce con la reproducción de los constituyentes más elementales y característicos de toda imagen digital: los píxeles. Sin embargo, parece casi imposible pensar en la hipótesis de que se utilicen estructuras similares sin tener en cuenta las connotaciones que a día de hoy los acompañan. No podemos ver una estructura como la de la instalación de Tobías Rehberger, (Fig. 151) y dejar de pensar en intentar reconstruir una posible imagen reconocible –lo que solo podemos hacer una vez tomamos la necesaria distancia- y a su vez, nos resulta inevitable pensar en una relación con lo informático o lo digital cuando cualquier imagen se presenta ante nosotros dividida en un conjunto de pequeñas estructuras que se agrupan (al traer a nuestra memoria lo que sucede con los píxeles).

Algo similar nos sucede también, a los afortunados que podemos considerarnos en alguna medida nativos digitales, –aunque es probable que no lo seamos exactamente- cuando contemplamos imágenes construidas en base a líneas y tramas, como veremos en el apartado siguiente. Quizá para nosotros, los que hemos visto evolucionar gráficamente a los ordenadores desde planteamientos prácticamente abstractos, pasando por densidades de píxeles y colores cada vez mayores, hasta llegar a la actualidad –en la que no podemos diferenciar una imagen nativamente digital, de una imagen “real”- , sea más fácil reconocer ciertos clichés que asociamos típicamente a lo digital – o al menos a su breve historia-, aunque lo normal es que estas consideraciones estén ligadas a nuestra contemporaneidad, y vayan poco a poco diluyéndose a la vez que las fronteras entre lo analógico y lo digital van, a su vez, haciéndolo también.

En definitiva, entendemos que muchas de las pinturas que aquí veremos, y otras tantas, presentan una o varias de estas características, y por tanto, beben de alguna u otra manera de lo que podríamos denominar como imaginario digital. Como imágenes, muestran unos códigos que podemos descifrar para entender su origen, y permiten acercarnos más si cabe al actual



mundo de lo informatizado. El caso es, en esta ocasión, ligeramente distinto a los abordados –la fragmentación o la borrosidad-, pues se manifiesta, como se ha dicho anteriormente, a través de diferentes cualidades que, juntas o por separado, consideramos que conforman esta característica. De igual modo, en cualquiera de estos casos cabría la posibilidad de hablar de *codificación*, por una parte, en relación al propio fenómeno informático en sí mismo –que como bien sabemos no hace sino traducir a un lenguaje matemático a una serie de instrucciones- y por otra, a la traslación de esas instrucciones en elementos simbólicos visuales interpretables por nosotros.



**Fig. 161. Eugenio Ampudia. “Workstation”. 2012.**

Así mismo, hemos de afirmar que, en parte debido a la contemporaneidad del fenómeno y a sus múltiples manifestaciones –el ordenador y lo digital se han convertido en una especie de icono (Fig. 161)-, nos será más complicado efectuar un juicio totalmente objetivo, pues

entendemos que esta es una tarea ciertamente compleja, al tratarse de un fenómeno contemporáneo y, por tanto, demasiado cercano en nuestras vidas como para establecer la distancia crítica necesaria.

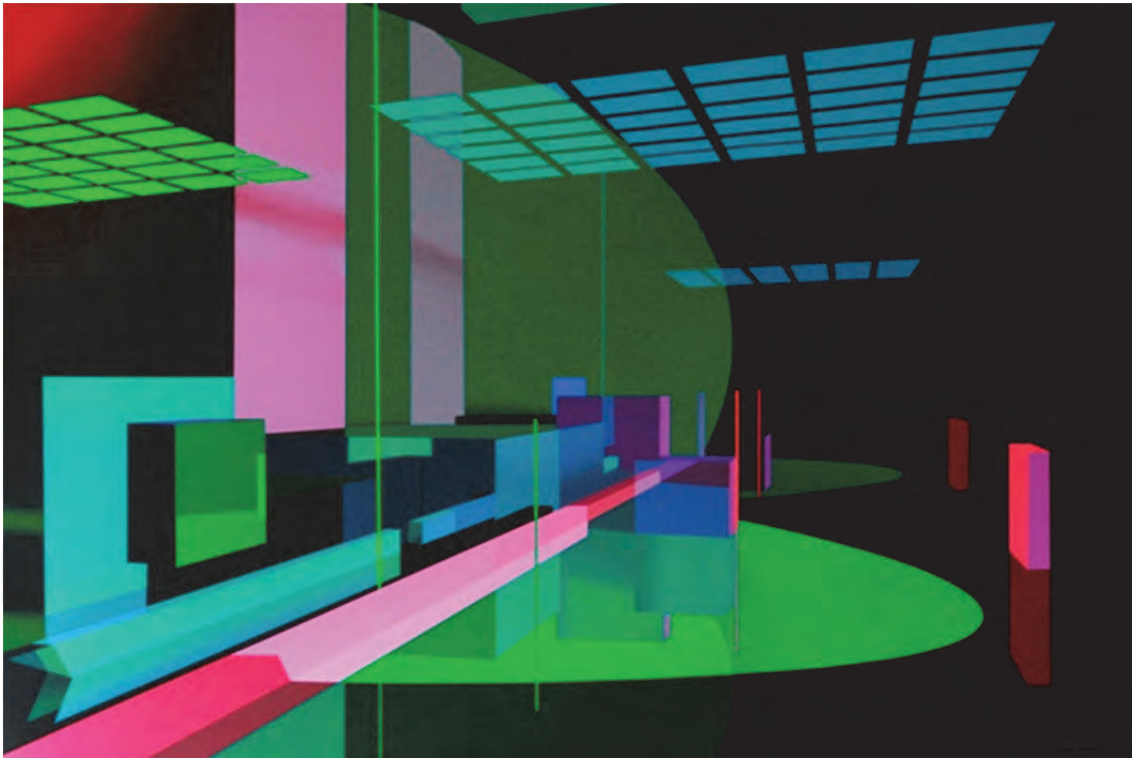


Fig. 162. David Pellicer. "Light Cone Parameter II". 2011.

### 6.1.1. ORDENADOR COMO MEDIO

Como antecedentes del arte digital, sería necesario examinar cómo el arte y más concretamente la pintura, se relacionan con la tecnología. Ya vimos, de hecho, cómo se valió de la cámara oscura y la fotografía en lo que podríamos denominar como las primeras relaciones en estos términos. Ahora veremos cómo lo ha venido haciendo con los ordenadores y otros dispositivos relacionados, de qué manera se crea un arte híbrido<sup>31</sup>, específicamente

---

<sup>31</sup> El arte digital es el arte híbrido por excelencia que aprovecha su relación con la tecnología: *"El arte de los medios digitales es en si mismo un híbrido nacido de la conexión del arte y la tecnología, la acumulación de diversos modos de expresión y y la demanda de un cruce único de experiencia y conocimiento."* Stocker, Gerfried y Schöpf, Christine *"HYBRID - living in paradox"*. Ars Electrónica 2005 [online]



“digital”, dando lugar a un tipo de pintura con unas características concretas que nosotros definimos aquí con el término citado. Obras como las de David Pellicer (Fig. 162), Martin Kobe o Rufo criado, no emplean una estética del pixel, pero tienen sin embargo un indudable sentido de lo informático; es posible en su configuración formal, intuir la presencia de lo digital; considerar que al menos este tipo de tecnología ha sido empleada para su elaboración, o en último caso, ha prestado su apariencia estética. Colores saturados y planos, formas angulosas, fondos oscuros, pixelización... Las características de lo digital en pintura pueden ser tantas y tan variadas, que en este trabajo nos centraremos fundamentalmente en esta última por su importancia.

Hablábamos en el apartado anterior, de cómo las imágenes nos ofrecen en ocasiones unos códigos, que podemos leer para entender su origen, y esto también puede aplicarse a las imágenes digitales. Ya dejamos entrever al comienzo del capítulo, que es posible afirmar con rotundidad que lo digital influye en el arte y en la pintura, –creemos que al menos actualmente esto es incontestable- pero deberíamos examinar si el arte o la pintura han podido influir, a su vez, en lo digital. Donald Kuspit<sup>32</sup> planteó que la transición del arte analógico al arte digital posmoderno, se desarrolló durante el periodo de vanguardias, alcanzando su máxima expresión con el tachismo del arte informal europeo, si bien, planteó que aquel

---

[http://90.146.8.18/en/archives/festival\\_archive/festival\\_catalogs/festival\\_artikel.asp?iProjectID=13257](http://90.146.8.18/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=13257) [Consultado: Enero 2015] [Traducción propia]

<sup>32</sup> “A continuación, me gustaría presentar una tesis radical: el periodo de pintura de vanguardia –que oficialmente comenzó con las “manchas de color” que Manet empleó en ‘Musica en las Tullerías’ (1862) y alcanzó su clímax, casi un siglo después, con el tachismo dinámico del arte informal europeo y la pintura moderna americana- fue un periodo de transición desde el arte analógico tradicional al arte digital posmoderno, esto es, a un arte basado en códigos antes que en imágenes.” Kuspit, Donald. “Arte digital y video arte. Transgrediendo los límites de la representación”. Madrid. Círculo de Bellas Artes. 2006. P.11.



**Fig. 163.** Georges Mathieu. Sin título. 1959.

era específicamente “...un arte basado en códigos, antes que en imágenes”<sup>33</sup> por lo que entendía esta denominación en referencia a su metodología, y no en relación a la posible influencia de lo digital para con este mismo. Estamos en parte de acuerdo con Kuspit, en la tesis que plantea en relación a la importancia del desarrollo de un código de representación en lo pictórico que “guía el proceso creativo”<sup>34</sup>, por encima del interés en la producción de imágenes misma. Abordaremos la problemática del “código” más adelante<sup>35</sup>, que se escenifica como paradigma en la pintura con estética digital fundamentalmente mediante el empleo del pixel y otras estrategias similares.

---

<sup>33</sup> Ibídem

<sup>34</sup> Ibídem

<sup>35</sup> Ver (6.4. Digitalizar como codificar)

Sin embargo teniendo en cuenta como ya hemos advertido, que las relaciones entre arte y tecnología digital resultan un tanto imprecisas de acotar, –hoy en día especialmente, dado el carácter híbrido que apuntábamos- no nos resulta adecuado emplear el término en el sentido en que Kuspit lo hacía, pues quizá pueda resultar equívoco en un momento, como el actual, en el cual se presupone una relación más que evidente entre el arte y lo informático. Con todo, entendemos que lo que Kuspit considera como “*arte digital posmoderno*”, guarda más relación con la preponderancia para el artista de la aplicación de esos códigos de representación - señalará como ‘climax’ de este tipo de arte, al tachismo y al informalismo europeos (Fig. 163)-, por encima de que, lo que pretenda representar, tenga unas características que acerquen su trabajo a lo informático o digital.



**Fig. 164. Pedro Barbeito. “Her”. 2012.**

En cualquier caso, existe una estrecha relación entre la *descomposición* de la imagen que sufre la pintura desde las vanguardias, hasta algunas de las obras que podemos hoy en día identificar como influenciadas *digitalmente*. Nosotros entendemos, sin embargo, que el propio método de representación digital ha tenido al arte presente desde sus orígenes, como vamos a ver, y ha bebido de sus códigos para establecer sus patrones de representación visual. Una vez establecidos estos e hiperdesarrollados, esto es, una vez los segundos han superado en posibilidades a los primeros, comienzan a encontrar su propia singularidad. Y esta es tal, que revierte de nuevo en aquel medio que les dio, de algún modo, origen, transformándolo (Fig. 164), para finalmente pasar a otros estados.

### **Nacimiento del arte digital**

Un cuadro puntillista o un mosaico, como vimos, remiten a una imagen digital por estar compuestos ambos de pequeñas unidades indivisibles que construyen la imagen, algo que realmente sucede a toda pintura si recordamos los postulados de Carrere y Saborit<sup>36</sup>. Se trata quizá de uno de los ejemplos más clásicos que podemos encontrar, para relacionar la estética de ambos mundos y momentos de la historia; sin embargo, como apuntábamos, es la representación pictórica la que precede a la digital y hasta cierto sentido influencia a esta. Por otra parte, resulta evidente que no solo esta apariencia puede ser ligada a lo digital, y desde lo digital, existen otras evidencias que de algún modo nos remiten a anteriores experiencias estéticas. Esta apariencia se manifestará no solamente a nivel visual, emulando en algunos casos los procedimientos artísticos o pictóricos e integrándolos dentro de las habilidades

---

<sup>36</sup> (Carrere y Saborit 2000). Op. Cit.

gráficas de lo digital, sino también a nivel conceptual desde sus prácticas artísticas, como el net art (Fig. 165).

Lo que entendemos como Arte digital, nace según Frieder Nake el 5 de enero de 1965 con la exposición “*Computergrafik.*” de Georg Nees<sup>37</sup> en Stuttgart, organizada a modo experimental en un espacio empleado por la Escuela Técnica de esa ciudad, dirigido por el filósofo alemán Max Bense. Con



**Fig. 165. Vuk Cósic. “History of art for airports. Duchamp”. 1997.**

---

<sup>37</sup> Nake, Frieder en Lieser, Wolf. “*Arte Digital*”. Tandem Verlag GmgH. Königswinter. 2009. P.46.

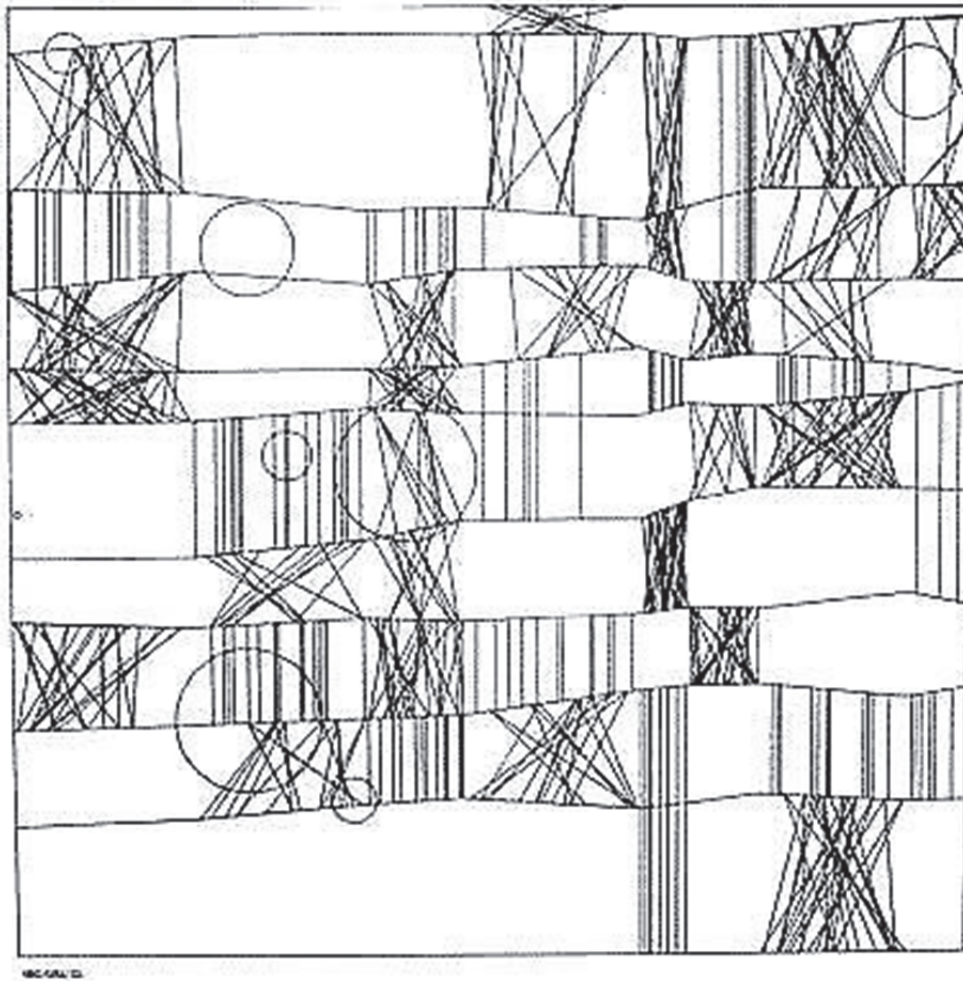
anterioridad, A. Michael Noll, –que expondría en 1965 en la galería Howard Wise lo que comúnmente se considera como “*las primeras imágenes generadas por ordenador*”<sup>38</sup>- había programado dibujos que posteriormente imprimiría con la colaboración de los laboratorios Bell en Nueva Jersey; Kurd Asleben y Cord Passow, habían experimentado con curvas mediante un ordenador analógico en Hamburgo, mientras que Ben F.Laposky exhibía desde 1953 imágenes de ‘oscilaciones’ creadas también con ordenador analógico, del mismo modo que Herbert W. Franke, que en 1956 expuso sus “Oscilogramas”. El propio Frieder Nake, que enumera estos trabajos, programaba dibujos en Stuttgart desde 1963 , así como Hiroshi Kawano desde 1962, en Tokio.

Sin embargo, es el propio Nake el que remite a la exposición de Georg Nees como un punto de inflexión en el tema. Nees era un empleado de Siemens que tenía acceso a un “graficador”, una especie de impresora prehistórica, -construida por Konrad Zuse, comúnmente considerado como el inventor del ordenador- con la que comenzó a experimentar, ya que, siempre había estado interesado en el arte desde pequeño, (aquella primera experiencia alineaba la filosofía, la tecnología y los intereses artísticos, en busca de algo nuevo). El ordenador en estos primeros años, no había aun entrado en un estado en el que importara demasiado la “visualidad”; sus “*sentidos*”, contenidos en el hardware y específicamente en los dispositivos de entrada y salida<sup>39</sup>, aún estaban por desarrollarse. Como afirmaba Frieder Nake incluso los monitores -o pantallas- escaseaban en aquella época, pues eran

---

<sup>38</sup> (Kuspit 2006) Op.Cit. P.26.

<sup>39</sup> “*Podemos considerar como dispositivos de salida a todos los mecanismos que pueden generar algún tipo de materialización final de nuestra información codificada.*” (Munarriz 2006). Op.Cit. P.27



**Fig. 166. Frieder Nake. 13/9/65 Nr.2 “Hommage à Paul Klee”. 1965**

consideradas poco menos que un accesorio inútil<sup>40</sup>, y estaban empezando a desarrollarse lo que podríamos considerar como precedentes de las impresoras actuales. El modo en que estas primeras impresoras o plóters trabajaban, era muy similar, como afirma Kako Castro, a la idea que tenemos de como traza líneas un sismógrafo o una máquina de electrocardiograma: técnicamente, no puede decirse que imprimieran, sino que más bien dibujaban con agujas o

---

<sup>40</sup> “Max Bense realizó el discurso de apertura de la exposición de Nees. Este explicó cómo se podían crear dibujos a partir de un ordenador. Casi nadie en 1965 tenía idea de lo que era un ordenador, o un ‘programa’. Apenas había pantallas. Nadie poseía un ordenador” (Lieser 2009). Op. Cit. P.48.



plumillas huecas, haciendo recorridos o dibujando líneas<sup>41</sup> conforme se les suministraban datos. Precisamente estos datos gráficos, lejos de tener cualquier intención artística, únicamente fueron creados con fines matemáticos o estadísticos, y principalmente orientados a ingeniería, uso militar, arquitectónico o científico.

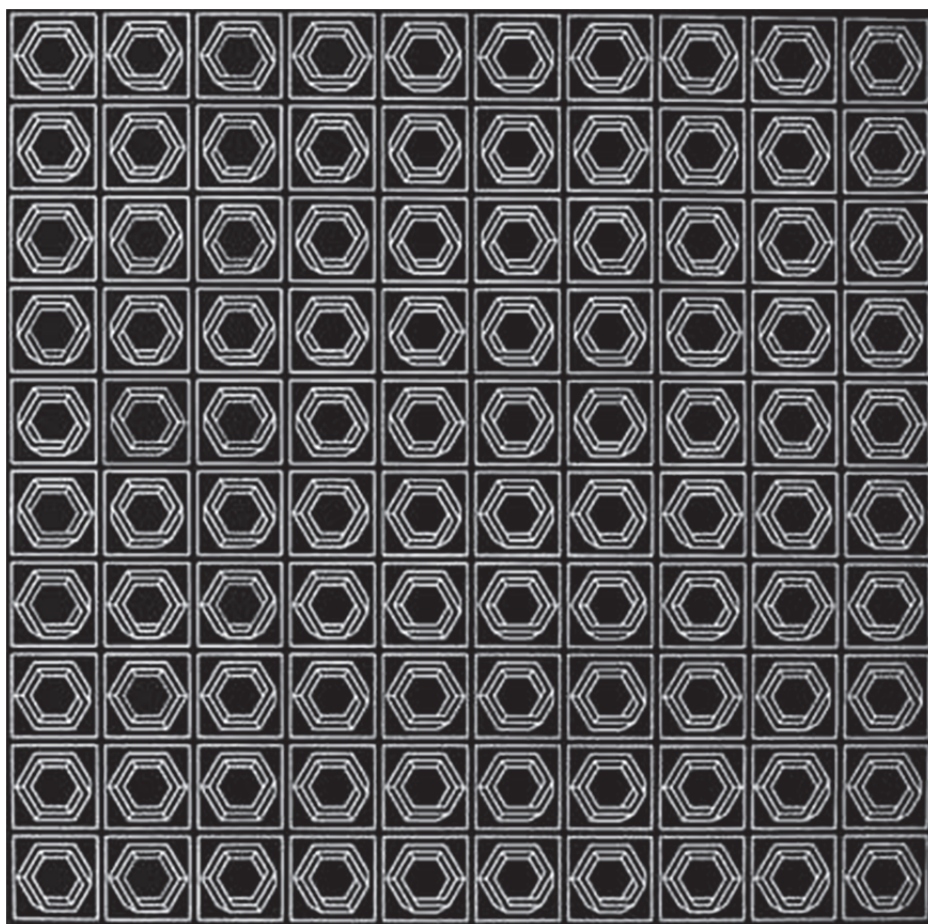
En la obra de la página anterior (Fig. 166) podemos ver uno de los dibujos que Frieder Nake programó para ser trazado por el ordenador y mostrado en la exposición de 1965 citada anteriormente. El mismo título de la obra nos indica, tal y como postulábamos, de qué modo el arte “digital” ha estado influenciado desde sus orígenes por el arte “tradicional”, en este caso por las pinturas de Paul Klee. Desde el primer momento en el que se utiliza esta tecnología de un modo ‘gratuito’, no con la finalidad con la que fue diseñada y concebida, sino con la intención de crear algo estético, el referente de lo artístico está presente, y para hacerlo aún más evidente se recurre a la emulación directa, en forma de homenaje, de las obras de Klee. Estas primeras obras digitales están claramente inspiradas por la abstracción geométrica, y en buena medida también, por las limitadas capacidades gráficas de los ordenadores en aquellos momentos. Este caso como veremos no es único, y podríamos calificarlo -como apuntó Román Gubern con respecto de la fotografía y su asimilación de la tradición pictórica, como un “*fenómeno de subordinación a los módulos procedentes de un reconocido ‘arte mayor’*”.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Castro, Kako y Soler, Ana “*Impresión piezo-electrica. La estampa inyectada. Algunas reflexiones en torno a la gráfica digital.*” Universidad de Vigo. Vigo. 2006.P.37

<sup>42</sup> Gubern, Roman “*Mensajes icónicos en la cultura de masas*”. Lumen. Barcelona. 1974. P.25.

Seis años antes de esta exposición tal y como señala Kako Castro<sup>43</sup>, fueron General Motors e IBM, las que comercializaron el primer programa de diseño por ordenador, el DAC-1, concebido para el diseño industrial de automóviles, y dos años antes, era Ivan Sutherland, del laboratorio Lincoln del Tecnológico de Massachussets, quien hacía una demostración del programa “*sketchpad*”, por el que por primera vez se podían manipular los dibujos por medio de un teclado y un elemental lápiz óptico. Todos estos dispositivos eran complejos, y estaban alejados de los primeros ordenadores domésticos que llegaron al gran público con el auge de la microinformática. El arte digital en estos primeros años, solo podía ser emprendido por personas cualificadas, que



**Fig. 167. José María Yturralde. “Variaciones sobre una figura imposible”. 1970.**

---

<sup>43</sup> Ibídem.

no solamente tenían que tener acceso físico a estos dispositivos, sino que también debían ser capaces de dominar el lenguaje matemático con el que comunicarse con ellos (o al menos, valerse de alguien que efectuara estas labores de intérprete).

Paralelamente al desarrollo de los ordenadores, el campo de las comunicaciones y los medios también va desarrollándose, lo que posibilita la aparición de artistas que centran sus esfuerzos en ellos<sup>44</sup>, y se interesan también por el campo de las computadoras. Según nos indica Paul Alsina, en los setenta hay que destacar a Nicolas Schoffer en Francia y, en Alemania y Estados Unidos, a Nam June Paik; junto a los citados Ben Laposki y Frieder Nake, Peter Scheffier, Cal Comp, John Withney y, finalmente en España, hemos de señalar el papel de Manuel Barbadillo, Jose María Yturralde o Eusebio Sempere<sup>45</sup>.

En la imagen anterior (Fig. 167), vemos una de las figuras imposibles de Yturralde, pertenecientes a la serie “*formas computables*”, llevadas a cabo con un ordenador IBM 7090, en el Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid (actual Universidad Complutense)<sup>46</sup>. Este centro fue constituido en 1966 tras un

---

<sup>44</sup> Llega incluso a mostrarse una exposición que podemos considerar como el precedente del Net Art o Internet aplicado a lo artístico: “*Art by telephone*” celebrada en 1969 en Chicago. Alsina, Pau “*Arte ciencia y tecnología*” UOC. Barcelona. 2007. P.50

<sup>45</sup> “...todos ellos representantes de lo que vino a denominarse como ‘computer art’, que se basaba en el uso de algoritmos para la creación mediante computadoras a fin de lograr la interacción entre observador y obra y la autogeneración de esta. Fueron los primeros tiempos de experimentación con ordenadores y de búsqueda de las posibilidades de interacción que aporta”. Ibídem. P.29

<sup>46</sup> Según la página web del artista [online]  
<http://www.yturralde.org/Paginas/Etapas/et03/et0306-es.html> [Consultado: noviembre 2014]

acuerdo con la compañía estadounidense, que cedió una calculadora IBM7090, –con la que Yturralde pudo generar la obra- una calculadora IBM 1401, un plotter y otros equipos auxiliares. En esta institución se llevó a cabo lo que se considera como los orígenes del arte digital en nuestro país, siendo particularmente relevante destacar el papel del “*Seminario de Generación Automática de Formas Plásticas*” llevado a cabo durante los años 1968-1973 y sobre el que Enrique Castaños Alés realizó una extensa investigación<sup>47</sup>.

En este seminario participaron los tres artistas citados como referentes por Alsina, teniendo también un papel relevante de uno u otro modo Gerardo Delgado, Tomás García Asensio, Ignacio Gómez de Liaño, José Luis Gómez Perales, Manuel Quejido, Elena Asins, Soledad Sevilla, Luis Lugán y especialmente, José Luis Alexanco, al que Castaños coloca junto con Barbadillo e Yturralde como figura clave.

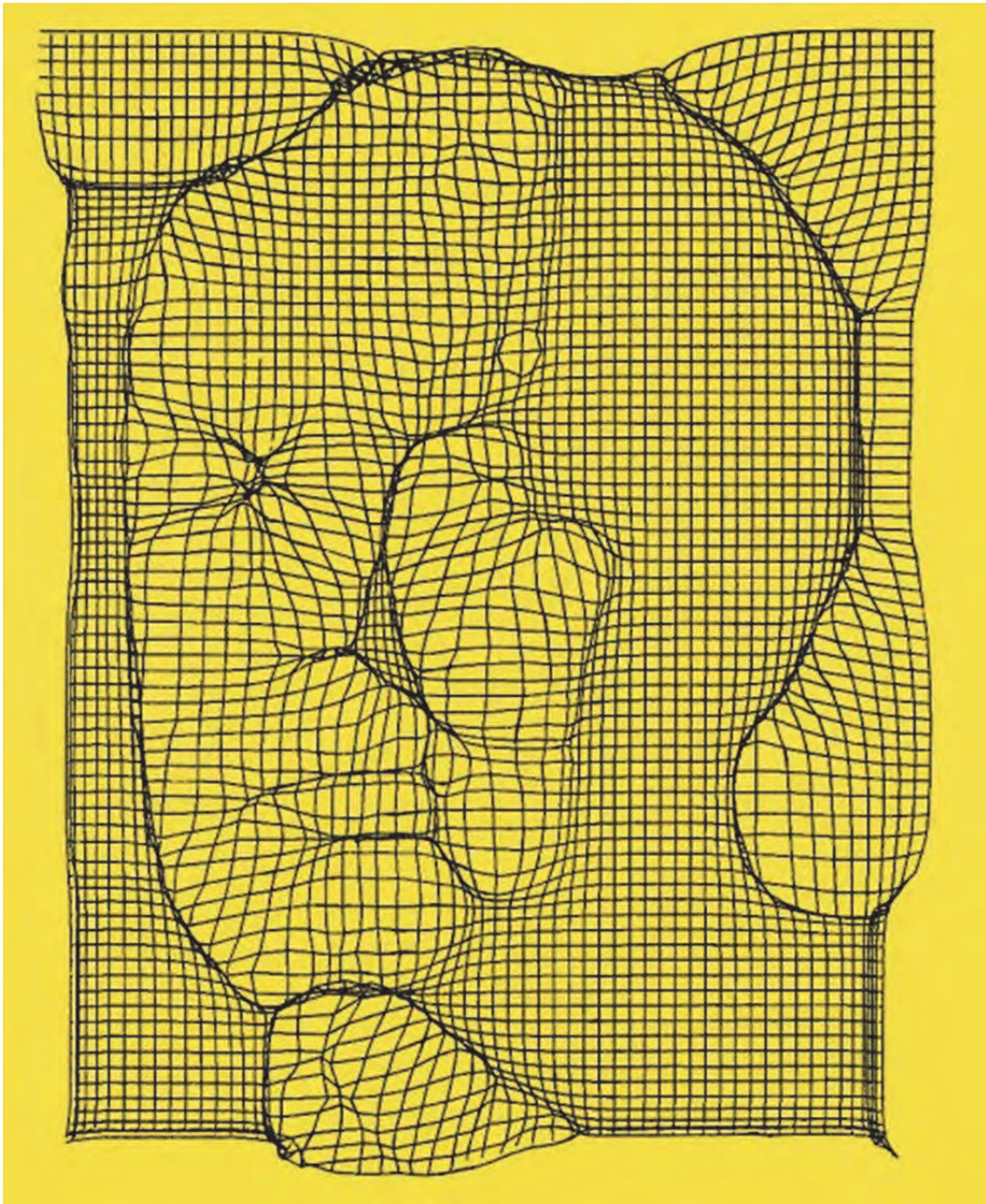
En la página siguiente (Fig. 168) veremos un autorretrato que realizó Eusebio Sempere durante este seminario, mediante plotter, y que fue expuesto en Galería Edurne en 1974<sup>48</sup>. Es interesante leer lo que contaba Luis Lugán al respecto de la experiencia:

---

<sup>47</sup> Castaños Alés, Enrique “*Los orígenes del arte cibernético en España. El seminario de Generación Automática de Formas Plásticas del Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid (1968-1973)*”. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Alicante. 2000. [online] <http://www.cervantesvirtual.com/obra/los-origenes-del-arte-cibernetico-en-espana-el-seminario-de-generacion-automatica-de-formas-plasticas-del-centro-de-calculo-de-la-universidad-de-madrid-19681973--0/> [Consultado: diciembre 2014]

<sup>48</sup> “A su retrato se ha superpuesto una retícula de 60 x80 puntos, y en cada uno de ellos se ha calibrado la densidad de oscurecimiento desde cero (blanco) hasta 5 (negro total). Dada entonces una retícula lineal de masa uniforme, y considerando a esos números entre cero y cinco como masas que la atraen, deformándola, se obtienen una serie de dibujos cuyas características son la base del estudio que Sempere está realizando” Florentino Briones en el





**Fig. 168.** Eusebio Sempere. “*Autoretrato*”. 1974.

---

catálogo de Galería Edurne, 1974 según la página web del artista [online] <http://www.eusebio-sempere.com/proceso-creativo/madurez-1965-1971/la-informatica/> [Consultado: enero 2015]

*“Recuerdo la impresión que me causaron las primeras pruebas del autorretrato: el PLOTTER había dibujado con pulso humano el rostro de Sempere. Nunca el PLOTTER se había mostrado tan sensible. El proceso que sigue el dibujo es sumamente interesante. Desde las primeras líneas que van formando la cabeza de Sempere hasta la impresionante maraña final, en la que la figura desaparece, hay toda una serie de secuencias que tienen interés propio. Es una obra que justifica el empleo de la CALCULADORA. Sempere sigue. Es un INVESTIGADOR; es un EXPERIMENTADOR y como creador; siempre está insatisfecho; quiere CONOCER. Su relación con el ordenador no ha terminado”<sup>49</sup>*

El proceso es similar al que hemos vivido hace unos años con implementación de las impresoras en tres dimensiones: aun hoy, cuando este tipo de dispositivos están empezando a popularizarse, nos parece un tanto increíble que puedan recrear “de la nada” un objeto. A Lugán le resultaba fascinante que la máquina pudiera dibujar “*con pulso*”, que mantuviera el trazo para construir todo ese conjunto de líneas y adoptara por tanto una cierta aptitud humana.

Contrariamente, la obra basada en módulos que Manuel Barbadillo había venido desarrollando hasta su contacto con los ordenadores, parecía haber sido concebida desde la artificialidad, con un sentido matemático muy importante, y por este motivo, resultaba idónea para ser tratada informáticamente, lo que le animó a participar en el grupo<sup>50</sup>. El ordenador para Barbadillo fue como nos indica Castaños Alés, en principio, “*un instrumento de análisis*” para más tarde pasar a convertirse en un “*auxiliar de la creación*”<sup>51</sup>. El

---

<sup>49</sup> *Ibídem.*

<sup>50</sup> (Castaños Alés 2000) Op. Cit. P.145.

equipo informático le permitía simplificar el trabajo de elaboración de sus módulos, así como la posibilidad de repetirlos de manera indefinida. Veremos más adelante, de qué manera Barbadillo está adelantando un proceso de trabajo con los gráficos por ordenador que se emplearía principalmente en los videojuegos de la década de los ochenta y noventa<sup>52</sup>.



**Fig. 169. Manuel Barbadillo. “Roseta”. 1967.**

---

<sup>51</sup> Ibídem. P.147.

<sup>52</sup> Hacemos alusión al uso de “sprites” .Se hace referencia a ellos en relación a la figura 181.





Fig. 170. M. Noll "Computer Composition With Lines." 1964. P. Mondrian "Composition with lines." 1917.

Otra virtud del trabajo por ordenador, se encontraba en la posibilidad de programarlo mediante algoritmos, para por ejemplo, conseguir múltiples variaciones de un tema, con unos elementos predeterminados. Gerg Nees por ejemplo en "*K15 Caminos erróneos de oblicuo a rectangular*", (1965-1968), conseguía que en unos minutos, se imprimieran cincuenta estudios basados en posibilidades sobre un tema<sup>53</sup>. Michael Noll, preguntándose sobre la relación del arte digital con el arte tradicional, desarrolló un programa que aleatoriamente colocaba puntos e interconectaba líneas horizontales y verticales, dando como resultado una obra muy semejante a las composiciones o tramas que Piet Mondrian realizara hasta 1917 y con posterioridad a 1930<sup>54</sup>.

---

<sup>53</sup> (Lieser 2009) Op. Cit. P.17.

<sup>54</sup> (Krauss 2006 ) Op. Cit. P.310.

Analizando además esta relación de medios, redactó un artículo<sup>55</sup> en el que indicó que una vez establecidas las condiciones necesarias, – se copiaron “xerográficamente” ambos trabajos y se reprodujeron de modo que ofrecieran la misma calidad- se mostraron ambas obras a un total de cien personas, de las que un 59% prefirió el trabajo desarrollado por ordenador, mientras que solo un 28% se quedó con el Mondrian “auténtico”, resultándoles el trabajo de Noll más ordenado, creativo, variado, abstracto y relajante. Es probable que Noll detectara ya en Mondrian un proceso de organización del espacio plástico y sus elementos, que guarda cierta analogía con los procedimientos gráficos que se empleaban por aquellos entonces en el terreno de la informática.

En ese sentido, también podríamos hablar de las obras del japonés Hiroshi Kawano, otro de los pioneros en trabajar “artísticamente” con los ordenadores (su primer artículo al respecto en IBM Review data de 1964<sup>56</sup>).

Proveniente del campo de la filosofía, a diferencia de los artistas, ingenieros o matemáticos que habitualmente realizaban estas tareas, creó numerosas composiciones inspiradas en Mondrian (Fig. 171). Kawano, no simplemente digitalizó las obras de Mondrian; por el contrario, podría decirse que “mondrianizó el arte digital”<sup>57</sup>, adoptando la lógica constructiva de este.

---

<sup>55</sup> Noll, Michael “*Human or machine: a subjective comparison of Piet Mondrian’s ‘Composition with lines’ (1917) and a computer-generated picture*”. The Psychological Record. 1966. 16. [online]

<http://noll.uscannenberg.org/Art%20Papers/Mondrian.pdf> [Consultado: febrero 2015]

<sup>56</sup> “*Hiroshi Kawano. Der Philosoph am Computer*” [online] <http://www03.zkm.de/kawano/> [Consultado: septiembre 2013]

<sup>57</sup> Rivera, Claudio “*The man-machine: Hiroshi Kawano’s alrithmic Mondrian*” [online] <http://www.overheadcompartment.org/the-work-of-art-in-the-age-of-programmatic-abstraction/> [Consultado: febrero 2015]

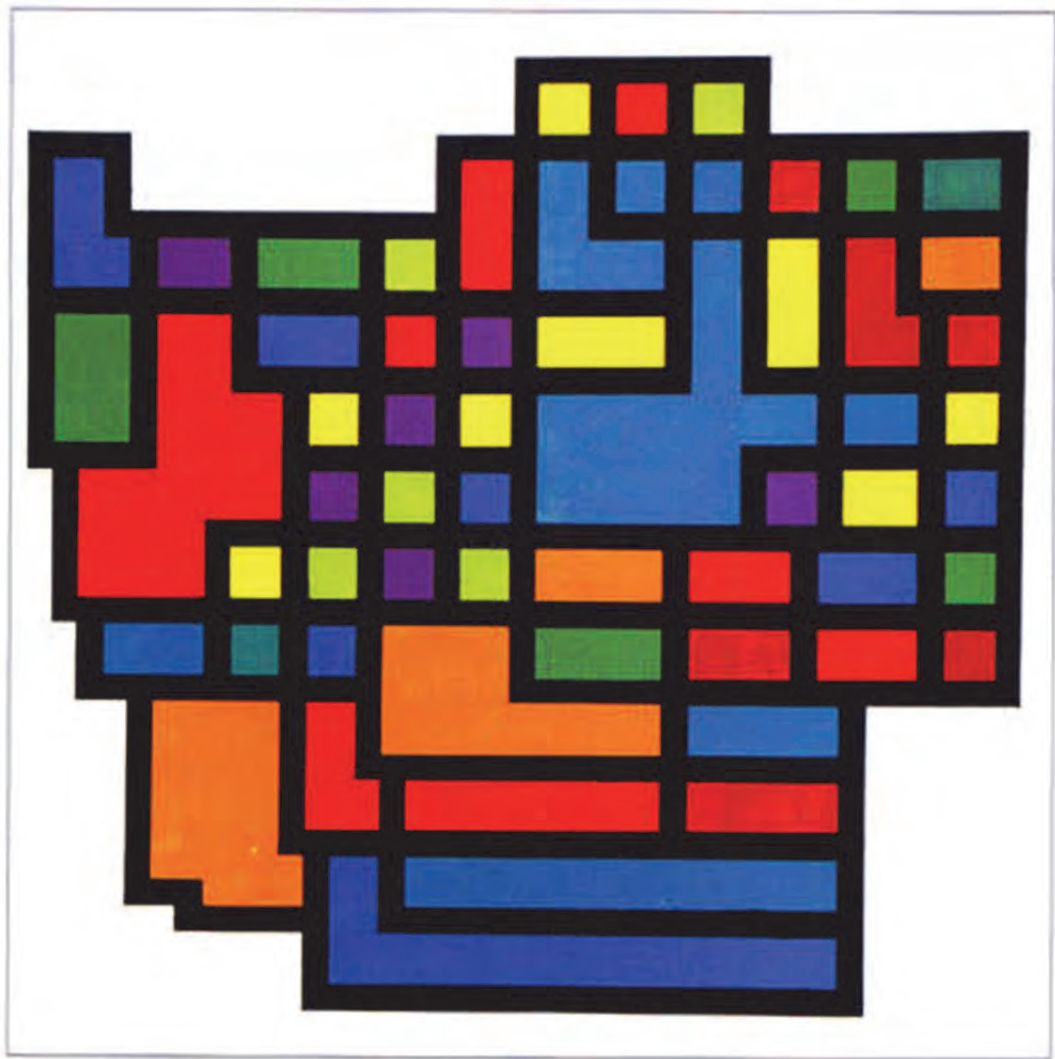


Fig. 171. Hiroshi Kawano. "Artificial Mondrian". 1966.

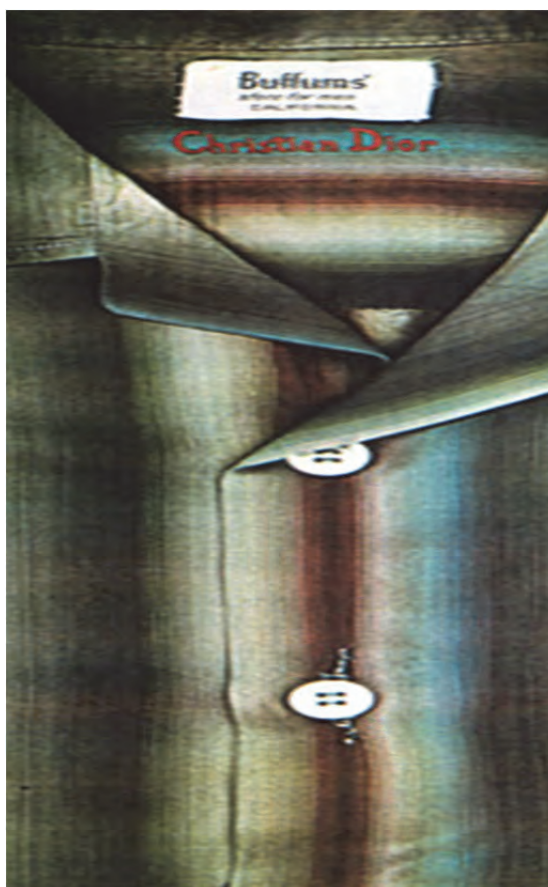


Fig. 172. Gianni Castagnoli. “*Transcontinental 2 (Californian dior)*”. 1978-79.

### La electrografía

Un fenómeno paralelo al desarrollo de los ordenadores, que debe destacarse por su importancia en la evolución de la imagen electrónica, es la electrografía, comúnmente relacionada con la fotocopia. José Ramón Alcalá, director del Museo Internacional de Electrografía de Cuenca, –y pionero en España en este campo- atribuye el primer uso de este término al grabador alemán Rupert Rosenkranz en 1967, al firmar un grabado con el apelativo “*electrographie*”<sup>58</sup>, y extiende su definición a toda aquella producción creativa

que se valga de medios electrónicos para su realización. De este modo, las consideradas como imágenes digitales podrían también considerarse electrografías, no obstante, en este texto y ateniéndonos al carácter de breve revisión de los antecedentes del arte digital, nos centraremos en sus más tempranos usos, relacionados con la copia electrónica. Jesús Pastor Bravo, nos indica cómo funcionaría el proceso de elaboración de una imagen:

*“...un original es iluminado fuertemente por la luz de una potente lámpara o flash. Las zonas blancas reflejan la luz casi totalmente, los negros la absorbe sin reflejarla y los grises o colores, dependiendo de su índice de reflexión, lo harán en mayor o menor intensidad. En este momento se crea una imagen luminosa que es un doble del original. Esta imagen luminosa es recogida mediante una serie de superficies reflectantes y dirigida hacia una lente a través de una zona oscura. La lente tiene la misión de enfocar nítidamente la imagen luminosa en una superficie intermedia que posee la propiedad de ser aislante cuando no es expuesta a la luz, donde se forma la imagen latente (imagen constituida por cargas eléctricas). Debido a las cargas eléctricas de la imagen latente es posible atraer al tóner (tinta de fotocopidora), que posee cargas de distinto signo, conformándose la imagen visible. Sólo queda transferir esta imagen al papel y fijarla con calor o presión, o con ambos procedimientos, para obtener la fotocopia o imagen final.”<sup>59</sup>*

Las imágenes resultantes del proceso electrográfico podrían parecer, sobre todo a raíz de la inclusión de microprocesadores en el proceso de

---

<sup>58</sup> Alcalá, José Ramón “Periferias del arte gráfico a finales del siglo XX” en VVAA “Puerto de las Artes. III Ciclo de Arte Contemporáneo de la Rábida”. Diputación de Huelva. Palos de la Frontera. 2000. P.83.

<sup>59</sup> Pastor Bravo, Jesús “El procedimiento electrográfico en la creación artístico”, en VVAA “Electrografías. Colección Museo Internacional de Electrografía”. Universidad de Castilla la Mancha. Cuenca. 1991. P19

fotocopiado<sup>60</sup>, imágenes digitales. Aquí debemos hacer una diferenciación entre imagen digital e imagen digitalizada, considerando a las electrografías generalmente como imágenes de este segundo tipo, y por tanto “*menos electrónicas*” que las primeras<sup>61</sup>.

Las obras del artista Gianni Castagnoli (Fig. 172), funcionarían en este sentido como imágenes de segundo tipo, pues consistían básicamente en disposiciones de objetos – sus trabajos más conocidos los realizó en su mayoría con diversos tipos de ropa- que el artista colocaba sobre la fotocopidora, creando así sus *Xerochromes*. De este modo, sometía a un proceso de digitalización aquello que colocaba sobre la máquina, lo que puede considerarse como la realización de una “copia”; precisamente el término “Copy-art”, que se acuñó para este tipo de arte, siempre fue rechazado por parte de estos artistas, que se negaban a considerar su trabajo como meras copias de la realidad, ya que entendían que siempre efectuaban modificaciones y alteraciones sobre esta. De hecho, las críticas más frecuentes a este medio iban dirigidas contra la excesiva preocupación por lo formal y, asimismo, por la despreocupación hacia el contenido de las obras (una crítica que, por otra parte, suele vincularse siempre al arte digital).

En el caso de los dibujos que veíamos procedentes de los plotters del Centro de Cálculo, no existía un referente real que se reprodujese a través de

---

<sup>60</sup> Ibídem. P.20

<sup>61</sup> “Tal vez, una de ellas podría ser nombrada como “digital” (el más alto linaje posible en el EEIC), mientras que, sin embargo, la otra tan sólo como “digitalizada” (un rango de inferior categoría electrónica). La primera es de origen noble en el linaje digital, mientras que la otra es una especie “bastarda” dentro de ese mismo linaje. La digital sería por tanto, siendo estrictos y ortodoxos, más electrónica que la digitalizada.” Alcalá, José Ramón & Navarro, Guillermo “Una introducción a la imagen digital y su tratamiento” MIDECIANT. Cuenca. 2008. P.10.



**Fig. 173. Clemente Padín. “Autoretrato 1”. MIDE. 1987.**

un proceso de “*copia*” mediante el ordenador: la computadora únicamente interpretaba datos -realizando un dibujo conforme a los mismos- creando algo que no tenía referente en el mundo real, o al menos, no guardaba un parecido razonable con este, por lo que podríamos considerar esa imagen como nativamente digital. En este caso sin embargo, existe una imagen u objeto real que se transforma mediante el proceso, para ofrecer un resultado en dos dimensiones que puede guardar una relación con el objeto o no, dependiendo de la creatividad de quien realice las operaciones, pero



partiendo siempre de un referente externo. Podemos observar esta diferencia, comparando la obra de Clemente Padín, (Fig. 173) que se ha obtenido manipulando electrográficamente una fotografía, con el trabajo de Sempere (Fig. 168) que partiría probablemente también, de un referente fotográfico. Podríamos decir que, al tratarse de una huella –aun modificada- de la luz reflejada de un objeto situado ante la cámara, la electrografía (al igual que la fotografía) es un signo indicial, mientras que la imagen de Sempere es nativamente digital, ya que pese a tener un referente en el mundo real, su configuración en el espacio no nace de la impronta de éste.

En cualquier caso, dentro del campo de la electrografía y por el acusado número de procesos técnicos “*similares a simple vista*”, ya nos advertía Alcalá<sup>62</sup> que es común que se produzca en el espectador no azeado cierta confusión. La electrografía, en palabras del mismo, incluye procesos como el “Copy Art” o la “Xerografía” a los que hemos hecho alusión, y engloba todos los procedimientos derivados de la copia y transformación de un objeto; esto incluiría a las sucesivas reimpresiones sobre un mismo soporte, que darían lugar a imágenes absolutamente distintas de sus originales, así como a partir de 1967, a los procesos con color y las escalas de reducción y ampliación, al igual que la posibilidad de alargar y encoger la imagen en los dos ejes. El proceso de ampliación procedimental de la electrografía es de tal magnitud, que incluso los rayos X se incorporarían también como técnica de este tipo, a mediados de los ochenta. La aplicación de las técnicas de grabado y estampación, los collages, transferencias y los procesos de telecreación o manipulación (Fax Art) completarían el repertorio procedimental de la electrografía, dándonos una idea de la complejidad de un examen pormenorizado del fenómeno.

---

<sup>62</sup> (J. R. Alcalá 2000) Op. Cit. P.84.



**Fig. 174. Sigmar Polke “Daas Par” 1965.**

Por otra parte, estas técnicas de reproducción e impresión mecanizadas, se asemejan en alguna medida a los procedimientos creativos que emplearían artistas como Sigmar Polke, al que a buen seguro sirvieron de inspiración en sus pinturas creadas sobre bases de cuadrículas y puntos<sup>63</sup>. El proceso manual primario de Polke era sistematizado, preparando en primer lugar una cuadrícula compuesta de líneas sobre las que descansarían cada uno de los puntos que compondrían la imagen final, llegando incluso a emplear una lupa, aunque con el tiempo acabó empleando un proyector de diapositivas<sup>64</sup>. Polke,

---

<sup>63</sup> Ver: 6.4. Digitalizar como codificar, o 6. Referentes Simeón Sáiz Ruiz y Dan Hays.

<sup>64</sup> “El papel estaba en primer lugar cubierto con los más pequeños en líneas horizontales. Entonces los puntos se estampaban a mano a lo largo de ellas. Esto se hizo utilizando la goma del extremo de un lápiz. El número de puntos estaba determinado por el original. Hoy en día

acostumbrado a experimentar con las imágenes, estaba fascinado por el sistema de cuatricromía, en el que pueden obtenerse un gran número de colores, a partir de tres primarios, más el negro y el blanco (presente en el soporte). Al imprimirse de modo continuo cuatro veces sobre la misma superficie mediante este sistema, como nos indican Zelanski y Fisher, se yuxtaponen puntitos de esos matices –aunque en ángulos distintos y no directamente impresos el uno sobre el otro- para que de este modo, se produzca su fusión en el ojo del observador, añadiéndose puntos negros para intensificar las áreas oscuras e incrementar el contraste<sup>65</sup>. El pintor, considerado por excelencia un “*manipulador de imágenes*”<sup>66</sup>, llegó a realizar radiografías de la obra de Goya “*Las viejas*”, para ver lo que se ocultaba tras ella, seleccionando fragmentos que una vez ampliados y fotocopiados, manipulaba mediante el dibujo, tal y como nos indicó Gloria Moure<sup>67</sup>. Interesado por la construcción de la imagen y los diferentes estratos que la integran, la multiplicidad de lecturas y de símbolos está presente también en su obra, como también recuerda Moure:

*“El corolario o artístico de un paisaje como este es el sesgo o la preferencia por la imagen ambigua, en la frontera del informe o solapada entre flujos y borrones, así como la recreación de la convivencia de imágenes superpuestas, al estilo de los arcaicos palimpsestos, en los que los antiguos*

---

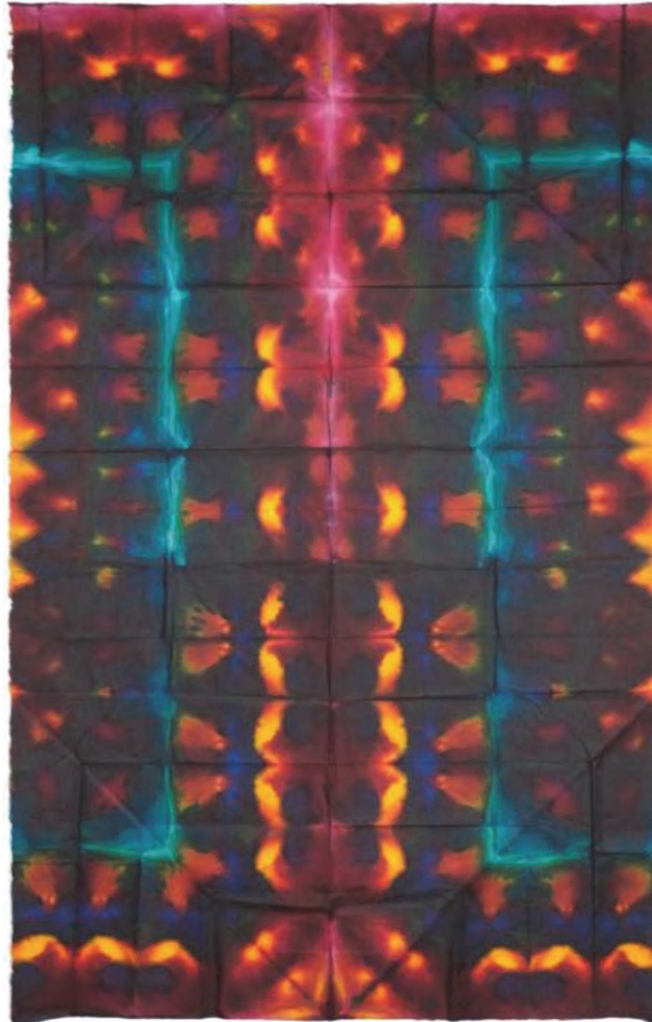
*Polke utiliza un proyector de diapositivas para este proceso, pero en sus comienzos utilizaba una lupa para contar el número de puntos necesario”* Hentschel, Martin “*Sigmar Polke. The Three lies of Painting*” .Cantz. Ostfildern. 1997. P.51. [Traducción propia]

<sup>65</sup> Pat Fisher, Mary y Zelanski, Paul “*Color*”. H. Blume. Madrid. 2001. P.78.

<sup>66</sup> Vidal Oliveras, Jaume “*Sigmar Polke. Los estratos de la pintura*”. El Cultural.es [online] [http://www.elcultural.es/articulo\\_imp.aspx?id=15126](http://www.elcultural.es/articulo_imp.aspx?id=15126) [Consultado: marzo 2013]

<sup>67</sup> (Moure 2005). Op. Cit. P.24

*amanuenses escribían texto sobre texto, sin que la buena anteriores hubiese desaparecido del todo.*<sup>68</sup>



**Fig. 175. Nial McClelland. Untitled (Stain). 2012.**

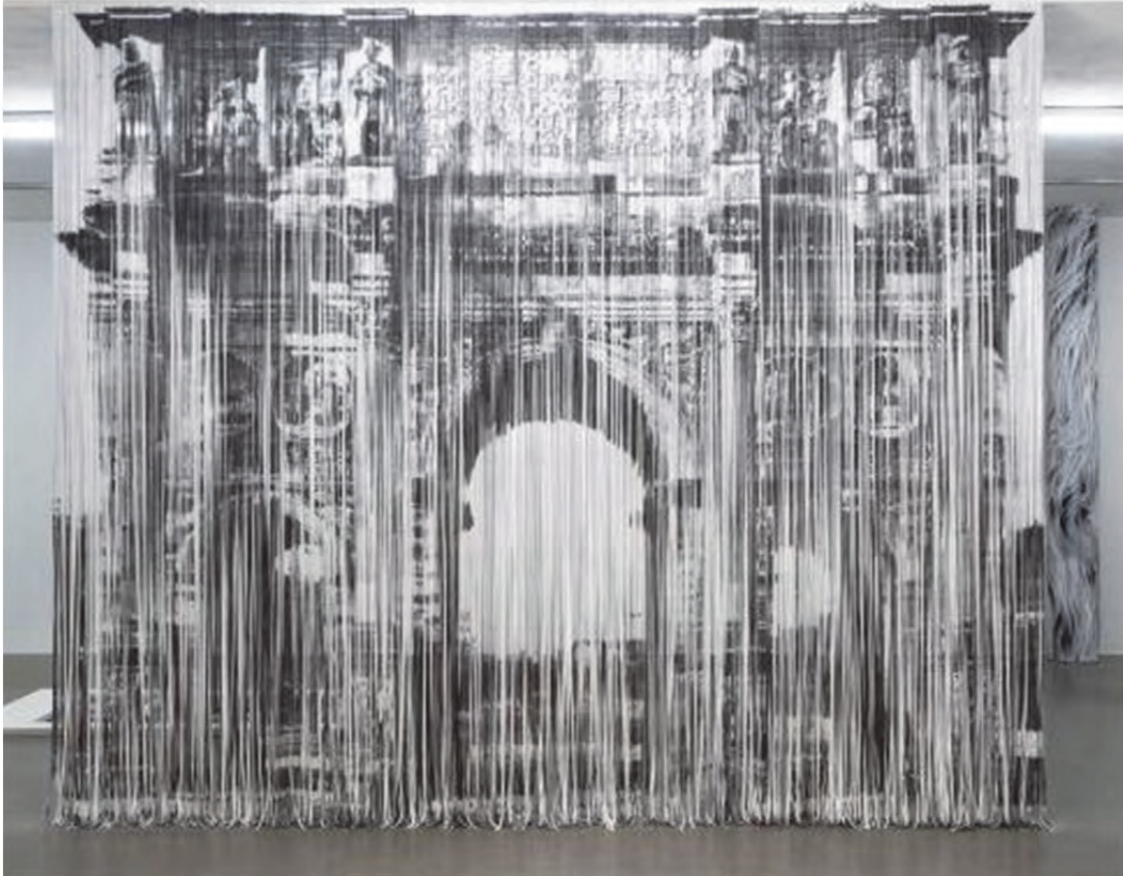
El ejemplo de Polke y otros, como Lichtenstein o Hamilton, puede servirnos para comprobar cómo los artistas se sentían influidos desde el comienzo por los procesos de reproducción mecánicos, presentes en la publicidad y en definitiva en la imagen impresa, por lo que no resulta extraño que los incorporaran como medio, en cuanto que estos procesos de impresión o copia se popularizaron, para expresar sus propiedades creativas. Con los

---

<sup>68</sup> *Ibíd.* P.20.



sistemas informáticos sucede algo similar, pero con la salvedad de que no es necesario que el ordenador materialice sobre el papel algo, pues lo que el mismo artificio reproduce mediante luz en su pantalla, se convierte ya en un buen motivo de inspiración para los artistas.



**Fig. 176. Naama Arad. “EL AL”. Vista de la instalación. 2012**

Podría decirse que, de algún modo, estos artistas actúan en concordancia con los futuristas, reconociendo el encanto de las máquinas, de sus procesos y sintiéndose fascinados por todas sus posibilidades. La fotocopia supuso un estímulo para el campo creativo en relación a su reproductibilidad e inmediatez logrando que muchos artistas trabajaran con ella, bien adoptando su *estética*, bien sirviéndose de sus aparentes beneficios en el proceso

artístico. En este sentido resulta ineludible citar el proyecto “*The Xerox Book*”<sup>69</sup> que reunía a Carl Andre, Robert Barry, Douglas Huebler, Joseph Kosuth, Sol Lewitt, Robert Morris, Lawrence Weiner, en torno a una publicación en la que cada uno disponía de veinticinco páginas. Este proyecto, impulsado por Siegelau/Wendler, estaba pensado para ser reproducido originalmente mediante fotocopiadora, pero finalmente la tirada definitiva se produjo en off set, debido al elevado coste del medio en aquel momento.

Actualmente son numerosos los artistas que trabajan desde esa inquietud o interés hacia los procesos de creación que, pueden ser, hasta cierto punto, considerados como “indirectos”. Desde la llamada stampa digital y la propia fotografía, al uso de ordenadores, tabletas, y smartphones, pasando por el empleo de los elementos relacionados con estos procesos -como las composiciones mediante manchas de tinta de impresora de Nial McClelland (Fig. 175), o la vuelta a las impresiones de máquinas Xerox que emplea para sus composiciones la artista Naama Arad (Fig. 176 ) - nos hacen pensar que el interés en los procesos de “creación artificial” o indirecta, en lo que significa la relación de los artistas con la máquinas, –cuyo paradigma hoy es el ordenador- más allá de haber perdido interés para éstos con la popularidad y familiaridad de estos dispositivos, se ha acrecentado notablemente. Dentro del contexto español, cabría citar por ejemplo a Javier Arce, que en su serie “Estrujados” reflexiona sobre la iconicidad adoptada a lo largo de la historia por las grandes obras artísticas. Este tipo de pinturas, en su opinión, al haber sido reproducidas una y otra vez “*se han convertido en productos ‘de usar y tirar’*”. Su proceso consiste en dibujarlas con rotulador sobre papel irrompible, para posteriormente estrujarlas y recuperarlas, desdoblándolas, en un acto simbólico sobre su continua reutilización. En su dibujo, Arce no utiliza la fotocopia, pero sí que

---

<sup>69</sup> Parcerisas, Pilar. “*Conceptualismo(s) poéticos, políticos y periféricos*”. Akal. Madrid. 2007. P.224.

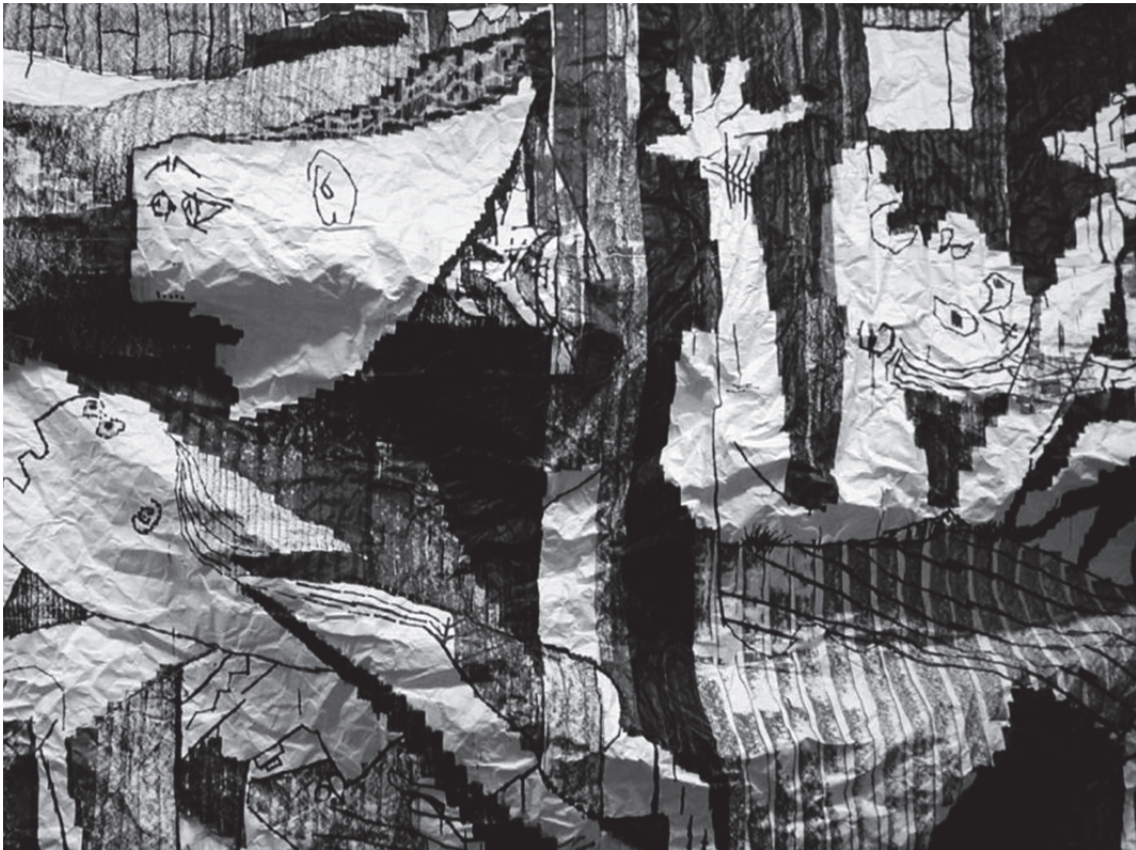


Fig. 177. Javier Arce. “GUERNICA-XL” (Serie Estrujados). 2007.

adopta su estética (también sus obras parecen por momentos pixelizadas), como el mismo indica:

*“...el dibujo está resuelto, pintado a rotulador sobre el papel, con una estética de fotocopia. Mi propósito es huir de la factura relamida y acabada que se asocia al ornamento como un modo de disociar el arte de cualquier confusión con lo decorativo. Evidentemente, con ello estoy imitando irónicamente una de las estrategias de la vanguardia, que consistió en evitar el oficio, el virtuosismo, los buenos materiales, el perfecto acabado para distanciarse de la publicidad, el diseño, la decoración o la moda, que*



*asumieron paradójicamente los refinamientos que había abandonado el gran Arte.*<sup>70</sup>

La posibilidad de obtener una copia rápida, barata e instantánea, sigue seduciendo al artista, que también la utiliza como instrumento de difusión de sus actividades, como base para trabajar posteriormente con otras técnicas, a modo de boceto, etc. La fotocopia como técnica, como medio y como concepto, vemos que sigue vigente y presente –existe incluso un flitro del famoso programa Photoshop que lleva este nombre-, en un tiempo en el que como nos indicaba Pau Alsina, *“se ha hecho posible fotocopiar a seres vivos”* por medio de la clonación, volviendo a poner sobre la mesa la problemática en torno a la copia y el original<sup>71</sup>.

---

<sup>70</sup> Arce, Javier. Página web del artista [online] <http://javierarce.net/neue-berlin/>  
[Consultado: abril 2014]

<sup>71</sup> *“La artista Natalie Jeremijenko trabaja con las técnicas de clonación en ‘One Tree’, cien dones de un solo árbol que se extienden en diferentes ámbitos culturales, plantándose en diferentes zonas con diferentes climas. De esta manera los árboles clonados, genéricamente idénticos, permitirán tomar conciencia de las diferencias sociales y ambientales a las que están expuestos a través del tiempo. Los árboles serán como un instrumento en red para medir la historia ambiental de cada zona, pues se pueden comparar entre sí y evaluar las diferencias”.* Alsina, Pau *“Arte, ciencia y tecnología”*. UOC. Barcelona. 2007. P.125

### 6.1.2. DESARROLLO DE LA IMAGEN DIGITAL



Fig. 178. Crytek. “Crysis 3”. (Videojuego) 2013.

Lipovetsky, en su obra ya citada en este trabajo “Pantalla Global”<sup>1</sup>, hablaba de una primera fase en la historia del cine, -la del cine mudo- que podría corresponderse con lo que él consideraba como de una “*modernidad primitiva*”. En ese momento, decía, “*el cine busca para sí una condición y una definición artísticas*” tomando al teatro como referencia, y filma escenas que remiten directamente a este. En lo referente al arte digital y los productos artísticos derivados de él que hemos visto, -aquellos primeros experimentos con ordenadores- podría entenderse que las prácticas que hemos señalado (con las limitaciones técnicas correspondientes al nivel de desarrollo del medio) constituirían también una fase primaria, una “*modernidad primitiva*”, pues reaccionaron de igual modo en que lo hizo el cine. Tal y como el cine intentó

---

<sup>1</sup> (Lipovetsky 2009). Op. Cit.

emular algunas características de lo teatral, en el caso de la expresión digital, se trató de equipararla con la pintura. En este sentido algunos artistas, como hemos visto, realizaron homenajes explícitos a lo pictórico, reproduciendo obras de otros artistas, en busca de ese intento por elevar el status del medio.

También nos hablaba Lipovetsky de una segunda fase, que él denomina como “*modernidad clásica*” o “*la edad de oro de los estudios*”, que abarcaría el periodo comprendido entre los años treinta y cincuenta, y en la que el cine se convertiría en “*el principal entretenimiento de los estadounidenses, la época en que se convierte en todo el mundo en el ocio popular por excelencia*”<sup>2</sup>. Bajo nuestro punto de vista, en lo que se refiere al desarrollo de lo digital y los gráficos por ordenador, –principal estímulo de las obras a las que haremos alusión– nos encontramos precisamente en esta segunda fase, en la que las creaciones digitales han inundado las pantallas de cine en forma de efectos especiales vertiginosos, y el videojuego ha pasado a convertirse en la primera industria de ocio mundial<sup>3</sup>. Creemos, de hecho, que esta segunda fase daría comienzo en torno a los años ochenta, con los videojuegos ya asentados como fenómeno popular y el desarrollo de la microinformática en pleno auge, –lo que acrecentaría esa popularidad aún más si cabe–, para continuar hoy, cuando estamos lejos aún de asimilar los espectaculares efectos gráficos que encontramos en videojuegos de incluso dos años atrás (Fig. 178).

En cualquier caso, si consideramos el fenómeno videojuego globalmente, la fase actual no podríamos calificarla como una “segunda etapa” únicamente, pues de modo paralelo empezaríamos a coquetear con la tercera

---

<sup>2</sup> Ibídem. P. 17-21.

<sup>3</sup> Aunque existen muchos tipos de imágenes digitales, vamos a darle más importancia al papel de la imagen en los videojuegos al considerarlos como un factor clave para la evolución de la gráfica por ordenador como tal y sobre todo para el desarrollo popular de la tecnología (dispositivos capaces de producir buenos resultados gráficos) para un uso masivo.

de las fases que Lipovetsky calificó como ejemplo de “*la modernidad vanguardista y emancipadora*”, una época caracterizada por la “*feliz independencia de creadores de peso, refractarios a las exigencias de los estudios*”. En este sentido, cabría decir que, numerosos desarrolladores y programadores están creando desde hace unos años software independiente, tanto a nivel únicamente gráfico, para explotar las capacidades de las máquinas –algo que comenzaría con las “demos” en los ordenadores de 8 y 16 bits, ejemplificadas con la subcultura de la “*demoscene*” del ordenador Amiga<sup>4</sup>, como veremos más adelante- como meramente lúdico, replanteándose la idea y concepción tradicional de videojuego, como experiencia que va más allá de lo meramente recreativo. Cabalgamos pues, a medias entre esta segunda y tercera fase, gracias a la popularización de la microinformática.

### **El motor de lo lúdico**

Lo lúdico, de alguna u otra manera siempre ha estado relacionado con el arte, e incluso algunos autores han definido el arte como un juego. La experiencia lúdica a menudo se asemeja a la experimentación creativa, en la que ponemos en práctica una serie de estrategias con el fin de obtener una asimilación de aquello que nos rodea.

Pese a que en la sede del MIT habían tenido lugar experiencias con programas interactivos con anterioridad, - concretamente 1959 y 1961-, como “*Spacewar*” “*Mouse in the Maze*” y “*Tic-Tac-Toe*”<sup>5</sup>, –elementales juegos que

---

<sup>4</sup> Maher, Jimmy “*The Future Was Here: The Commodore Amiga*”. MIT Press. Cambridge. 2012. P.204.

<sup>5</sup> .Graetz, J.M. “*The Origin of Spacewar*” Revista Creative Computing 7. Agosto 1981. P.56.



**Fig. 179. Nolan Bushnell. “Computer Space”. 1972.**

probaban la capacidad del ordenador de reaccionar a instrucciones determinadas- consideramos que el videojuego como tal, nace a partir de la creación de los microprocesadores, lo que propiciará que los sistemas informáticos se reduzcan en dimensiones y precio. Con la invención de los microprocesadores que tiene lugar en torno a 1971 y que ejemplificará Intel con su ‘*Intel 4004*’<sup>6</sup>, comienza a hacerse viable la idea de que puede construirse un ordenador lo suficientemente pequeño como para poder convertirse en un aparato doméstico más. Un año más tarde Nolan Bushnell fundará Atari – legendaria marca informática- que desarrolla los primeros programas lúdicos interactivos (videojuegos) como “*Space invaders*” (conocido también como “Computer Space”(Fig. 179 )) o “*Pong*”; de hecho la compañía pudo ser fundada gracias al éxito obtenido con el primero de ellos<sup>7</sup>. Paralelamente, el

---

<sup>6</sup> D. Reilly, Edward. “*Milestones in computer science and information technology*”. Greenwood. Wesport. 2003. P.139.

<sup>7</sup> *Ibidem*.

conocido popularmente como “*padre de los videojuegos*” e inventor de la primera consola de videojuegos para uso doméstico Ralph Baer, lanzará al mercado su “*Magnavox Odyssey*”<sup>8</sup>, la antecedente prehistórica de las videoconsolas que hoy podemos encontrar en el mercado. Estos primeros videojuegos eran sumamente elementales, tanto a nivel visual como incluso a nivel de mecánicas de funcionamiento, pero eso no impidió que resultaran muy atractivos para el público (Fig. 180). Constaban solamente de una “pantalla”, un encuadre concreto donde se desarrollaba la acción, ya que en aquella época no existía aun el concepto de “escenario”, entendido como espacio a través del que se desarrolla el juego, y cuyos límites se extienden más allá de lo que vemos en pantalla. En estas primeras experiencias lúdicas,



**Fig. 180. Atari. “Hockey!/Soccer!” (Magnavox Odyssey 2). 1979.**

---

<sup>8</sup> The Lemelson-MIT Program Massachusetts Institute of Technology School of Engineering. [online] <http://lemelson.mit.edu/resources/ralph-baer> [Consultado: marzo 2015]

se evidenciaban ya algunas de las características de lo genuinamente digital, como la construcción en base a píxeles y la presencia de colores excesivamente saturados, (escenificados solo aún en el color de “*fósforo verde*”, que se convertiría en una seña de identidad de lo informático por aquellos entonces) si bien, éstas se evidenciarían aún más posteriormente, con la época dorada de los videojuegos y la microinformática, empezando a construir nuestro imaginario en torno a lo digital.

Atari una vez más, daría un paso importante al plantearse en 1976 la construcción de la Atari VCS (Video Computer System), conocida popularmente como Atari 2600, con el objetivo de acercar a los hogares los videojuegos que ya empezaban a popularizarse en la calle. En este punto es cuando hacen aparición los primeros micordenadores, entre los que destaca el PET de la compañía norteamericana Commodore, que presentaría en 1977, dos años antes de que Apple presentara la segunda versión de su microordenador (el primero estaba construido a mano). El PET, constaba de un monitor del citado “*fósforo verde*” que únicamente podía representar gamas monocromáticas de este color, lo que limitaba sin duda la capacidad “creativa” del aparato; aun así, existen ejemplos reseñables de diseños conseguidos únicamente con código ASCII<sup>9</sup> e incluso artistas de generaciones posteriores han seguido creando contenido visual, en formato estático e incluso animaciones, si bien éstas, -una especie de primitivo antecedente del video – fueron elaboradas ya con equipos técnicamente muy superiores (recordemos a este respecto las obras del artista Vuk Cosic (Fig. 1)).

Tras varias versiones de estos ordenadores, llegamos a los ochenta, con la llegada de los ordenadores de 8 bits, con sus máximos exponentes, el Commodore 64 (1982),-el ordenador personal más vendido de la historia-, el

---

<sup>9</sup> Acrónimo de ‘American standard code for information interchange’ [Código estadounidense normalizado para el intercambio de información. (León 2004) Op. Cit. P.703.





Fig. 181. Elite. "Ghost'n'Goblins". (Amstrad CPC464) 1986.

Sinclair ZX Spectrum (1982), el MSX (1983), y finalmente el Amstrad CPC (1984). Estos ordenadores ya eran capaces de manejar colores, en ocasiones hasta paletas de 16, aunque aún tenían bastante limitada su capacidad gráfica. Aquí podemos empezar a observar ya cómo empiezan a definirse las características del lenguaje gráfico que ya mencionamos, junto a otras, como son la organización del espacio por módulos que serán muy empleadas en el desarrollo de videojuegos. En la imagen superior (Fig. 181), podemos observar cómo el suelo escenificado, se organiza en torno a un diseño que se repite y que se conocía dentro del mundo de la programación de videojuegos con el nombre de "*sprite*". Estos "*sprites*", representaban pequeñas porciones de gráficos (conjuntos de píxeles) que podían funcionar de modo independiente y animarse, —para convertirse por ejemplo en el personaje principal del videojuego— o bien, repetirse y combinarse a lo largo del escenario del mismo, lo que resultaba interesante de cara al ahorro de recursos del sistema (recordemos la escasa memoria de los equipos de la época). Es interesante

recordar las experiencias de Manuel Barbadillo que comentamos, y cómo este empleo en forma de retícula o módulo pudo haber influenciado de algún modo a estos primeros desarrolladores de juegos, informados sin duda de estas primeras experiencias artísticas que protagonizaron artistas como el propio Barbadillo.

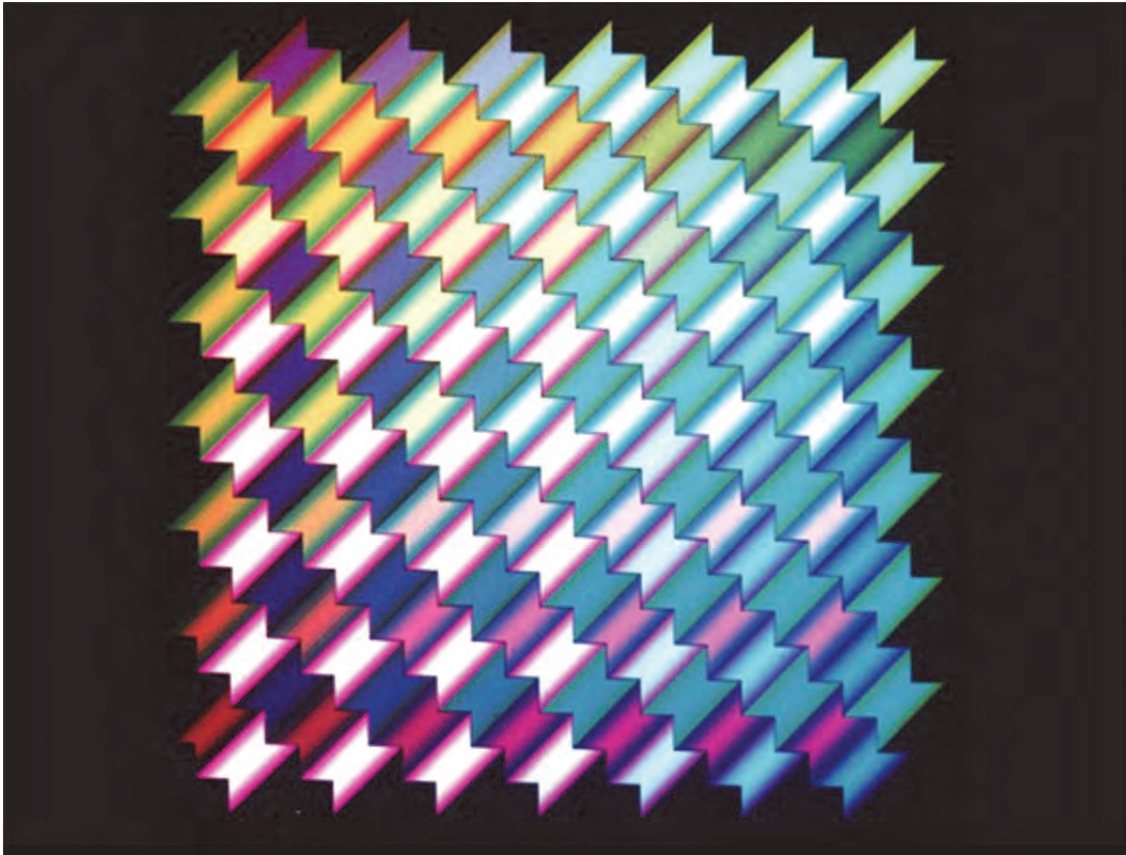
La estética del llamado “Pixel art”, protagonizada sobre todo por estos equipos de ocho bits (también “ocho bits” es un nombre con el que se conoce a este tipo de gráficos, aunque no es del todo correcto) no solo sigue vigente hoy en día, sino que se ha popularizado y materializado en distintos paquetes de software que permiten, específicamente, la creación de este tipo de contenidos<sup>10</sup>. Y es con el auge de estos ordenadores y su popularización, cuando comienza a desarrollarse software de modo paralelo, con juegos que están al margen de los títulos comerciales, y programas que en principio no tienen una finalidad lúdica, lo que nos permite afirmar que ya en aquellos entonces coexistían la segunda y la tercera etapa apuntadas con anterioridad.

Estos ordenadores personales ofrecían una potencia orientada a un uso popular que no iba más allá del empleo de una serie limitada de programas, pero mientras, a nivel profesional, estaban teniendo lugar experimentos mucho más avanzados con hardware más potente. Algunas imágenes de estos años recogidas por Joseph Deken<sup>11</sup>, pueden darnos una idea de cómo cierto desarrollo gráfico se encontraba aún lejos de estar al alcance del usuario

---

<sup>10</sup> Entre otros podríamos citar: *MOAI*, *Piq*, *GrafX2*, *Paint.net*, *GIMP*, *Pickle* o *Graphics Gale*. Algunos de estos programas pueden incluso encontrarse online sin que sea necesaria su instalación para trabajar con ellos.

<sup>11</sup> Deken, Joseph. “*Computer images. State of the art*”. Stewart, Tabori & Chang. Nueva York. 1983.



**Fig. 182. Paul Jablonka. “Mural”. 1981.**

medio, pues su realización se llevaba a cabo mediante servidores, (ordenadores muy potentes) destinados únicamente al uso profesional. Deken afirmaba también cómo, estas imágenes en su contexto, –los años ochenta- no resultaban ser solo un compendio de la nueva imaginería relacionada con el ordenador, sino que también cambiarían de algún modo nuestra percepción del mundo:

*“más allá de lo excitante del poder de esta nueva tecnología visual se encuentra una visión más importante: creando un entorno de imágenes*

*avanzadas por ordenador, nosotros estamos cambiando radicalmente nuestra humana percepción del arte, de la ciencia y del mundo.”<sup>12</sup>*

La impresión digital de Paul Jablonka (Fig. 182), fue elaborada con uno de estos ordenadores destinados al ámbito profesional, el *Data General Eclipse*, un ordenador ya de 16bits, pero aún destinado al ámbito profesional. La imagen, que pretendía hacer alarde de la “*sutileza y complejidad*” que el ordenador podía emplear, se generó en el ordenador, fue fotografiada y posteriormente impresa<sup>13</sup>. Vemos también cómo en la imagen de Jablonka están presentes los elementos repetitivos, los módulos una vez más que recuerdan al trabajo desarrollado por Barbadillo y por extensión a los “*sprites*” a los que ya hemos hecho alusión. Podemos deducir pues, que la repetición en sí misma, podría ser considerada una de las características de lo digital.

### **La popularización del ordenador**

Sin embargo, los ordenadores de dieciséis bits para uso doméstico, no llegarían hasta bien pasada la mitad los años ochenta, con el Atari ST (1985) y el Commodore Amiga (1985), que mejorarían notablemente las capacidades de los ordenadores de ocho bits, que ya habían sido un gran éxito. Unos años antes, en 1982 se estrenaría “Tron”, la primera película en hacer uso intensivo de los efectos generados por ordenador, y que influiría en gran medida al imaginario que rodeó a estos durante algunos años. Todavía hoy, algunas de esas características son reconocibles en obras de arte, consideremos por ejemplo la obra de David Pellicer (Fig. 162) que vimos con anterioridad. Respecto a los ordenadores mencionados, el caso concreto de la máquina de Commodore es especialmente relevante, pues como veremos el mismo Andy

---

<sup>12</sup> Ibídem. P.8. [Traducción propia]

<sup>13</sup> Ibídem. P.15 [Traducción propia]



Warhol estuvo presente en la presentación formal del equipo, trabajó durante los últimos años de su vida con esta plataforma, e incluso llegó a publicar uno de sus trabajos como portada de la revista especializada “Amiga World” (Fig. 183).

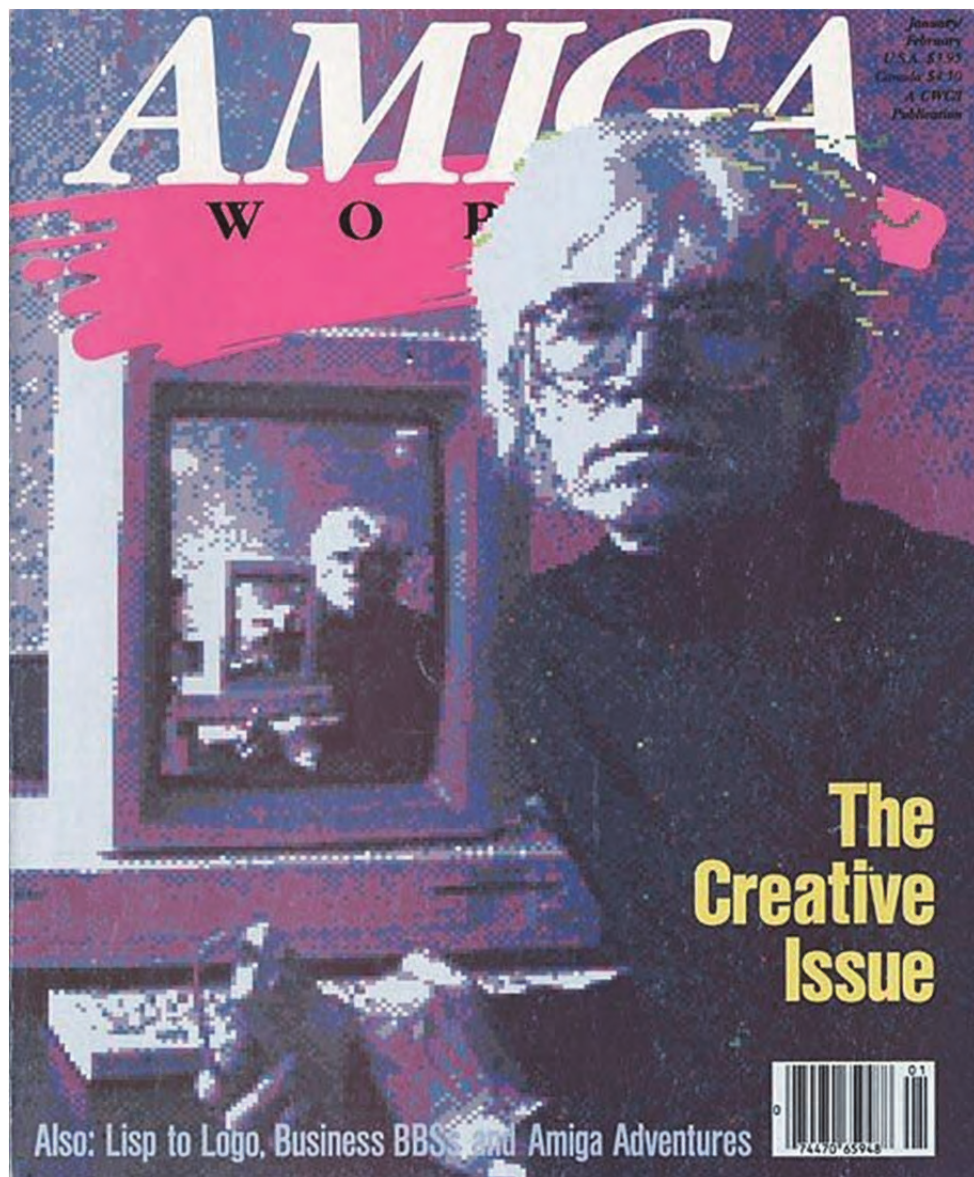


Fig. 183. Andy Warhol. “Amiga World Nº1 Vol II” (Portada del revista). 1986.

El Amiga, fue considerado la mejor plataforma de dieciséis bits que existió, por, entre otras cuestiones, introducir por primera vez el concepto

“multimedia”, desconocido hasta ese momento en el campo de la informática. Movido por un potente procesador desarrollado por Motorola y con chips específicamente dedicados para gráficos y música, (lo que no era para nada habitual en ordenadores de la época) las capacidades de este ordenador siguen incluso sorprendiendo hoy en día, si las observamos en su contexto. Como han afirmado, entre otros, Matt Wrbcian jefe de archivo del Museo Warhol<sup>14</sup>, Steve Jobs, uno de los creadores de Apple, intentó que Andy Warhol se interesara por su producto, pero por aquel entonces estos ordenadores solo podían mostrar escalas de grises y tal circunstancia, obviamente, hizo que el artista desestimara trabajar con él. No sucedió lo mismo con el caso de Commodore y Warhol, ya que, el ordenador desarrollado por esta compañía, era capaz en un modo especial de llegar a mostrar en pantalla su paleta completa compuesta por 4096 colores, y el artista, fascinado con las capacidades de esta máquina, accedió a emplearla, desarrollando en ella numerosos trabajos (Fig. 185)(Fig. 184), de los que lamentablemente conservamos un número reducido, en buena parte, debido al soporte de discos magnéticos de 3,5” que no resiste el paso del tiempo con facilidad. Al menos veinte imágenes han podido ser recuperadas de los cuarenta disquetes que conservaba la Fundación Warhol, gracias al trabajo del artista Cory Arcangel<sup>15</sup>, en colaboración con el Museo Warhol y la Universidad Carnegie Mellon mediante el proyecto “La fotografía invisible” y su Club de ordenadores.

En palabras de Arcangel, los diarios de Warhol parecen contar cómo, de algún modo, éste envidiaba a Keith Haring, que ya usaba su ordenador para

---

<sup>14</sup> “*The Invisible Photograph. Part 2: Trapped: Andy Warhol's Amiga Experiments.*” Carnegie Museum of Art [online] <http://www.nowseethis.org/invisiblephoto/posts/108> [Consultado marzo 2015]

<sup>15</sup> <http://www.coryarcangel.com/>



Fig. 184. Andy Warhol. "Self portrait".1985.

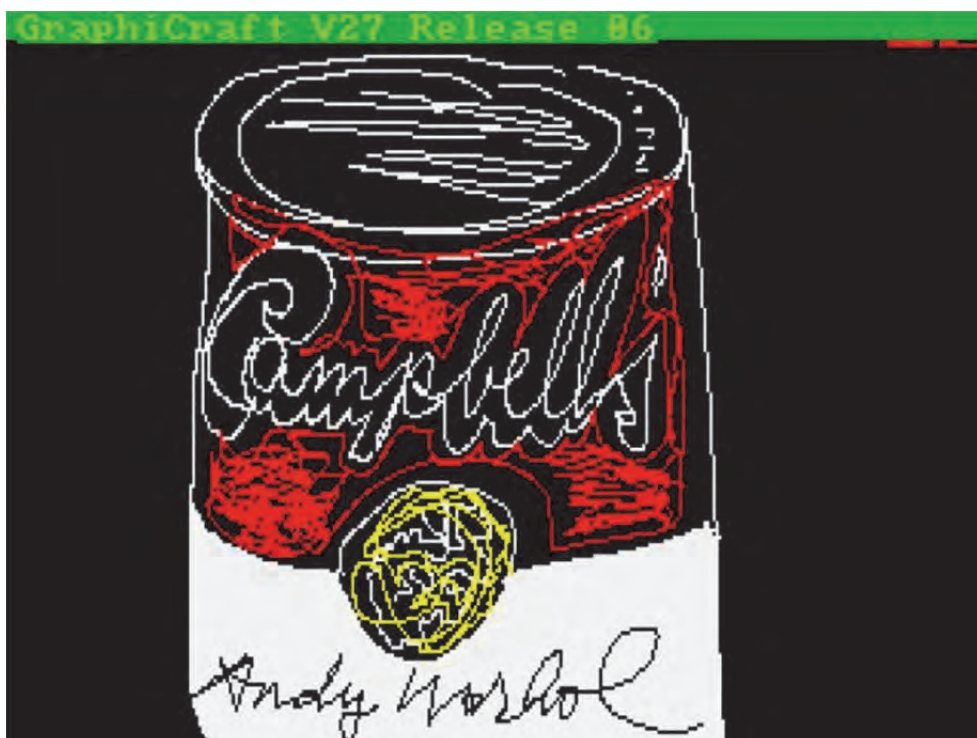


Fig. 185. Andy Warhol. Sin título. 1985.



diseñar camisetas y que, también, se acercó al Amiga en un proyecto relacionado con un software promocional para una película<sup>16</sup>. Como afirma Tina Kukielski, es probable que la viralidad de la información del descubrimiento de estas imágenes – con 1.7 billones de visionados en solo cinco días- y su multiplicidad instantánea, repetición y diseminación por la red, sean de algún modo, el último movimiento warholiano<sup>17</sup>.

De este modo, el Commodore Amiga, empieza a popularizarse como una herramienta “multimedia”, capaz de funcionar en una oficina y en casa, con programas de productividad y videojuegos, pero también en estudios audiovisuales profesionales: no obstante, fue el primer equipo en incluir *samples*<sup>18</sup>, sonido estéreo, y capacidades de edición de video. Un artículo aparecido en la revista Lápiz, en el verano de 1985, puede darnos una idea de lo que supondría la revolución de la subcultura de desarrolladores gráficos y las posibilidades visuales y multimedia de este ordenador, orientado además al gran público como un ordenador personal: “...la creación por ordenador de cualquier imagen que se salga de un burdo esquematismo, es una tarea monstruosa en medio, en tiempo y en esfuerzos.”<sup>19</sup>.

---

<sup>16</sup> Rhonemus, Alison “*Transmissions from the Timothy Leary Papers: Keith Haring Makes a Mind Movie*” [online] <http://www.nypl.org/blog/2013/01/25/transmissions-timothy-leary-papers-keith-haring-mind-movie> [Consultado: febrero 2015] [Traducción propia]

<sup>17</sup> Kukielski, Tina “*Trapped: Andy Warhol's Amiga Experiments*” [online] <http://www.nowseethis.org/invisiblephoto/posts/108/essay/5> [Consultado: diciembre 2014]

<sup>18</sup> Un sample es una grabación obtenida de otra fuente y que puede modularse como si de un instrumento musical se tratara.

<sup>19</sup> Millán, José Antonio. “*El pincel de Bits ¿Hacia un arte por ordenador?*” en Lápiz, nº27. 1985. P.30.

El auge de este ordenador vino a acabar con estas circunstancias, haciendo posible la creación de una subcultura comúnmente denominada como “*demoscene*”, (la escena de las demos) y que tendrá un peso específico en el desarrollo del software *underground* y el desarrollo a nivel gráfico de los ordenadores. La llamada “*demoscene*” era una comunidad de aficionados a la programación que mostraban su entusiasmo -en la plataforma Amiga, pero también en otras entre las que destaca el Commodore 64- programando breves presentaciones (demos<sup>20</sup>) que tenían por principal finalidad objetivos estéticos. En ellas se mostraban desde imágenes, con dibujos o pinturas digitales, hasta animaciones, música y sonido; cualquier excusa resultaba interesante para demostrar los conocimientos de programación por una parte, y por otra, hacer alarde de la tecnología que los hacía posible, todo ello como hemos indicado, al margen del mercado. El objetivo era fundamentalmente tratar de superar los límites teóricos de la máquina y exprimir al máximo el hardware<sup>21</sup>.

Estas “demos”, en su origen, estaban desarrolladas por “crackers”, (programadores capaces de hacer saltar las protecciones anticopia) que una vez lograban burlar el código de un videojuego, lo distribuían acompañándolo de su firma, un logo, una música...etc. en el mismo soporte –generalmente un disco-, para amenizar un menú en el que se permitía modificar las opciones originales del programa. El fenómeno poco a poco se fue haciendo más complejo, (algunas demos eran más avanzadas técnicamente que los propios juegos que “presentaban”) hasta que llegó un momento en el que el

---

<sup>20</sup> Dos ejemplos reseñables entre otros muchos, podrían ser “*State of the Art*” de Spaceballs (Fig. 186) y con anterioridad “*The Juggler*” por Eric Graham.

<sup>21</sup> “*Soporte físico, conjunto de componentes físicos, aparatos, maquinaria*” (León 2004) Op. Cit. P.193. Integrado principalmente por procesador, placa base, memoria, chips controladores, tarjetas, etc.

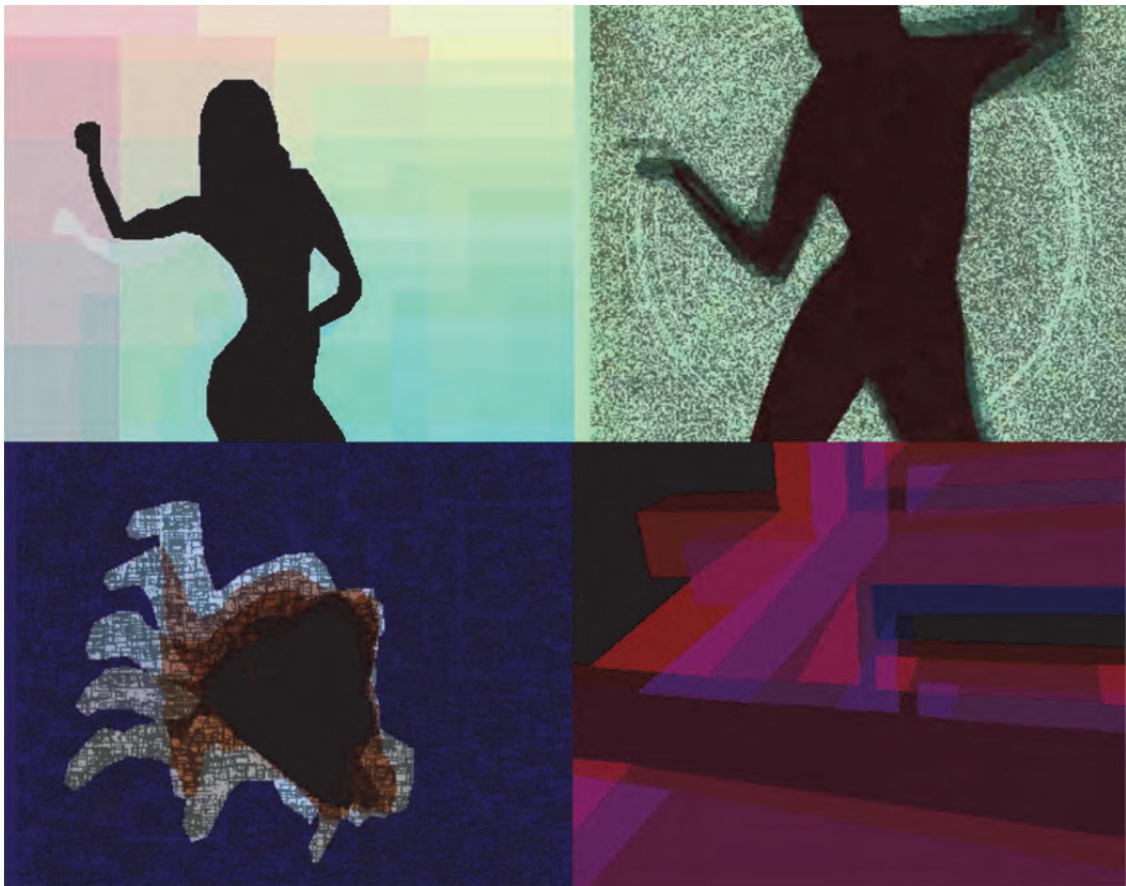


Fig. 186. Spaceballs. "State of the Art" (Amiga Demo) 1992.

movimiento se había desarrollado tanto, que no necesitaban ya de otro programa para justificarse<sup>22</sup>. Un dato importante a destacar, es que las piezas se creaban a base únicamente de líneas de código, ejecutándose además en *tiempo real* y ocupando una cantidad ínfima de memoria<sup>23</sup>, lo que requería de

---

<sup>22</sup> Csepai, Gabor y Matusik, Szilard. "Moleman 2. Demoscene - The Art of the Algorithms" 2011. [online] <https://www.youtube.com/watch?v=iRkZcTg1JWU> [Consultado: junio 2013]

<sup>23</sup> Una aplicación que se ejecuta en tiempo real, no contiene escenas prerenderizadas o grabadas con anterioridad y es el equipo el que va interpretando el código del programa y generando a la vez –en tiempo real– el resultado en pantalla. Además estas demos debían ocupar muy poco espacio

unos conocimientos de programación bastante sólidos, para generar escenas tan gráficamente espectaculares para la época<sup>24</sup>.

De este modo estaba naciendo un nuevo tipo de arte, un mundo de emociones y una subcultura urbana, –en ocasiones se ha comparado a este fenómeno (en sus inicios) con el graffiti, por la importancia de las tipografías, y otros códigos<sup>25</sup>- que se expresaba únicamente por medio de números<sup>26</sup>. Como muestra el documental “*Moleman 2. Demoscene - The Art of the Algorithms*” (2011), la principal motivación de estos desarrolladores, era exprimir al máximo cada equipo, “*encontrar nuevas formas de dibujar en el ordenador*” y sorprenderse unos a otros con resultados que aparentemente podrían no ser posibles, dadas las limitaciones de cada máquina. De este modo, vemos cómo la tercera etapa citada, que tomábamos de las teorías sobre el cine de Lipovetsky (en la análogamente los desarrolladores crean software al margen de los canales tradicionales) pese a estar aún por debajo de la segunda, empieza a tener bastante peso. Tanto es así que, incluso, se crean eventos anuales -que actualmente siguen llevándose a cabo- y en los que los grupos de desarrolladores se reúnen en una sede, intercambian software o hardware, compiten y muestran sus creaciones.

Por tanto, existía un número indeterminado de personas trabajando con estas máquinas, al margen de los productos del mercado y únicamente con finalidades estéticas, lo que nos lleva a insistir en la cuestión de si no estamos realmente con el arte digital y todo lo que le rodea, cercanos a la idea de un “neofuturismo”. Existe por un lado por parte de estos artistas la misma o mayor

---

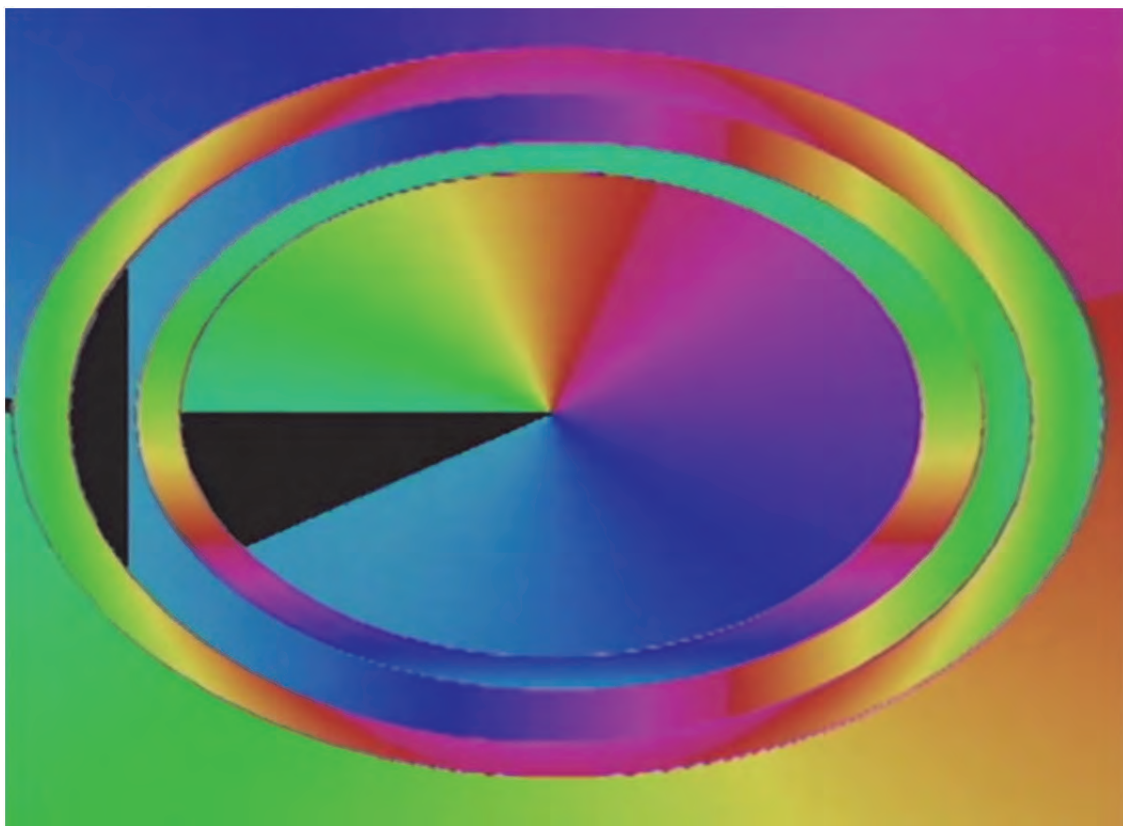
<sup>24</sup> Ver cita 58.

<sup>25</sup> (Csepai 2011). Op. Cit.

<sup>26</sup> *Ibídem*.

fascinación por las máquinas de la que tuvieron aquellos primeros futuristas, y por otro, creen de igual modo que su trabajo puede cambiar la sociedad, desde el mismo momento en que se plantea desde la total libertad, como un modo de expresión con cierta intencionalidad política<sup>27</sup>.

Estos trabajos, desarrollados desde el ámbito de una subcultura –no eran populares, ni reconocidos como arte y tampoco tenían una finalidad comercial– nos recuerdan a algunas de las piezas de la pionera en arte digital Lillian F. Schwartz, consultor y artista residente de los laboratorios Bell, que durante los



**Fig. 187. Lillian F. Schwartz. “Reflections”. 1994.**

---

<sup>27</sup> *“El Futurismo fue el primer movimiento artístico en reconocer los efectos radicales que la era de las máquinas y los inventos tecnológicos en comunicación iban a tener en la estructura de la vida contemporánea, tanto como en el arte” (Wolfram 1975) Op.Cit. P.36 [Traducción propia]*

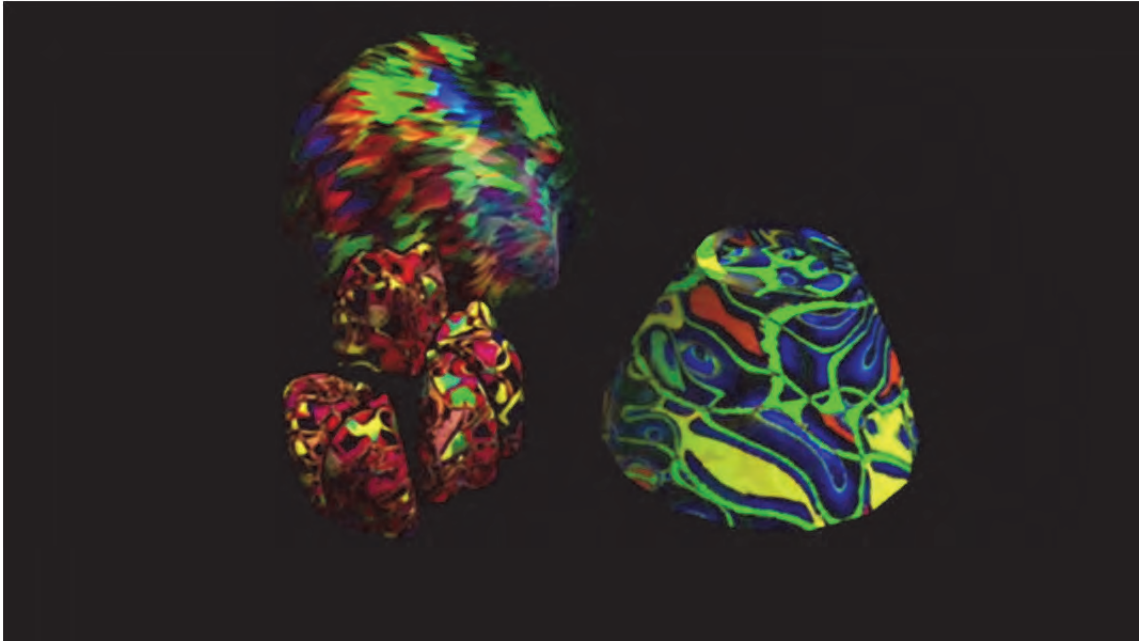


Fig. 188. Lillian F. Schwartz. "Lily's Sea". 2013

años setenta y ochenta, (y de un modo similar a los experimentos creativos realizados en el Centro de Cálculo de los que ya hemos hablado), empezó a desarrollar "*un catálogo de técnicas visionarias*"<sup>28</sup>, convirtiéndose en "*una figura pionera y central en la historia del arte por ordenador*"<sup>29</sup>, permitiendo con su trabajo, avances en gráficos, animación, video, efectos especiales, realidad virtual y multimedia; no obstante como hemos visto, estos avances tardarían en llegar y estaban aún lejos del gran público. Si no conociéramos cómo evolucionó la citada "demoscene", podríamos pensar que el trabajo de Schwartz por sus características, podría haber sido absolutamente inspirador para su desarrollo. En este sentido resultan especialmente reseñables sus

---

<sup>28</sup> Página web del artista. <http://lillian.com/films/>

<sup>29</sup> Greenberg, Ira. "*Processing: Creative Coding and Computational Art*" Springer. Nueva York. 2007. P.15.

películas (Fig. 187) (Fig. 188), que comenzó a desarrollar en cuanto se percató del potencial del ordenador para trabajar con la imagen en movimiento:

*“Pensaba al comienzo que el ordenador era un medio adecuado para gráficos estáticos, ahora creo en el potencial del ordenador para hacer películas. Pensaba que era una herramienta más, pero ahora he visto que se trata de una herramienta muy sofisticada (...) y tuve la idea de utilizarlo en un modo más sensible y creativo”<sup>30</sup> ”*

En estos pequeños films, que van acompañados de música, podemos ver formas plásticas geométricas y orgánicas, generadas por ordenador que evolucionan y se mueven con libertad a través de la pantalla, aparecen, desaparecen y realizan todo tipo de juegos visuales, resultando más creativos y abstractos que las “demos”<sup>31</sup>. Schwartz, llegó a participar en la exposición en el MOMA que se ocupó de los nuevos medios electrónicos *“The machine as Seen at the End of the Mechanical Age”*, en 1968 junto al grupo EAT<sup>32</sup>, integrado por los ingenieros Billy Klüver y Fred Waldhauer, y los artistas Robert Rauschenberg y Robert Whitman, con el propósito de establecer relaciones interdisciplinarias entre el arte y la ciencia<sup>33</sup>. Precisamente los dos ingenieros que trabajarían con Schwartz en los laboratorios Bell, muy interesados en la

---

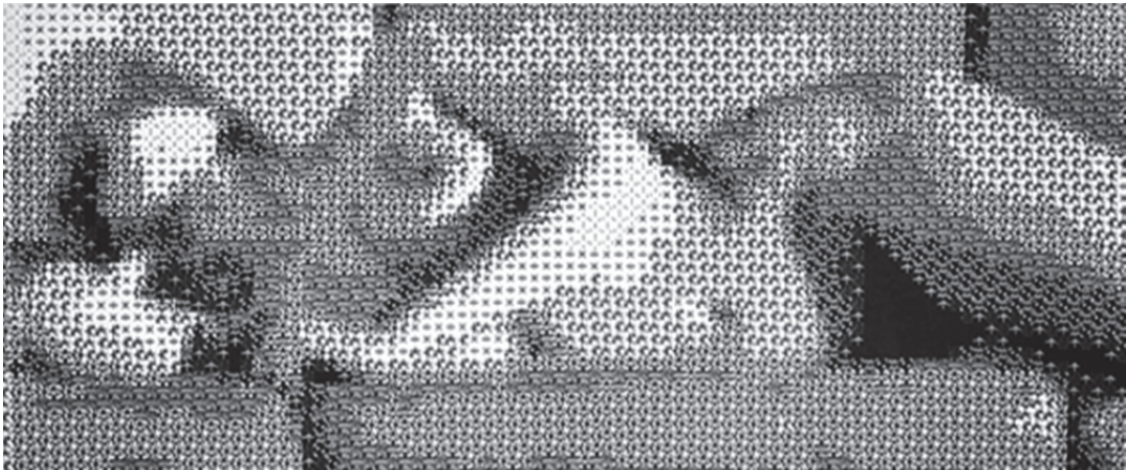
<sup>30</sup> Declaraciones de la artista (1975) (Schwartz s.f.) Op. Cit. [Traducción propia]

<sup>31</sup> Aludiendo a los primeros vídeos de la “Demoscene” de la que ya hemos hablado.

<sup>32</sup> Acrónimo de *“Experiments in art and Technology”*

<sup>33</sup> London, Bárbara *“From video to intermedia: a personal history”* en VVAA *“Modern Women: Women Artists at The Museum of Modern Art”* MOMA. Nueva York. 2010. P 353.





**Fig. 189. Leon Harmon y Ken Knowlton. “Studies in Perception 1”. 1966.**

percepción, mostrarían en el estudio de Rauchenberg su trabajo con el ordenador, (Fig. 189) como lanzamiento del grupo EAT<sup>34</sup>. El problema de este grupo, en palabras de Arthur I. Miller, estuvo en intentar abarcar demasiados ámbitos: *“obtuvieron cierto éxito pero perdieron la señal de su propósito original”*<sup>35</sup>. Experiencias similares, que estaban más enfocadas hacia la relación entre el arte y la tecnología que interesadas en desarrollar las posibilidades gráficas de los equipos informáticos, tuvieron lugar también en Londres por parte de Jasia Reichardt, cuya primera intención fue crear un grupo similar al EAT en Londres.

De esa inquietud nació *“Cybernetic Serendipity”*, una exposición comisariada por Reichardt que se mostró en el Instituto de Arte Contemporáneo de Londres en 1968 y posteriormente en Estados Unidos. La exposición recibía este nombre *“...porque trataba acerca de las posibilidades, más que de los logros...explorando y demostrando algunas de las relaciones entre tecnología y creatividad...El objetivo es presentar un área de actividad*

---

<sup>34</sup> I. Miller, Arthur *“Colliding World. How cutting-edge science is redefining contemporary art”*. Norton and Company, Inc. Nueva York. 2014.P.52.

<sup>35</sup> Ibídem [Traducción propia]. P.54.

*que manifiesta la implicación de los artistas con la ciencia.*<sup>36</sup>. Aunque la cantidad de eventos, exposiciones, conferencias, etc. hace imposible enumerarlos aquí al completo, -e incluso seleccionar un buen número de ellos-, por destacar tres iniciativas, podríamos hablar de Siggraph (1974), Sonar (1994) (por desarrollarse en Barcelona) y Ars Electronica (1979) que incluye además Prix Ars Electronica centrado en las tendencias relativas al arte y la tecnología. Estos dos últimos eventos han venido celebrándose con éxito de público hasta nuestros días.

Con el inicio de los años 90, y gracias a los primeros experimentos que se habían llevado a cabo sobre este tipo de imagen años atrás, se comenzará aunque tímidamente aun, a trabajar en la estética de las tres dimensiones. Los nuevos soportes como el CD-ROM, –desarrollado anteriormente, pero no popularizado hasta esta década- permitían mejoras en calidad y tamaño en el formato de las imágenes y en general de todo el software. Los sistemas de 16/32 bits, dejarán paso a la implantación definitiva a mediados de los noventa de los PC clónicos, versiones más económicas y estándar que los desarrollados por IBM, al estar todos sus componentes desarrollados por distintas empresas. Esto fue posible porque algunos sistemas basados en el procesador 8086 desarrollados, habían ido ocupando un pequeño espacio de mercado que fue ampliándose (80286, 80386...) hasta consolidarse definitivamente con su versión 486 y las primeras tarjetas SVGA. Podemos considerar como punto de inflexión la aparición de Windows 3.0 (1990) y especialmente la de Windows 95 (1995), aunque hay que destacar que estas primeras versiones de Windows estaban muy orientadas al entorno profesional y las capacidades multimedia aún estaban bastante limitadas<sup>37</sup>.

---

<sup>36</sup> Jasia Reichardt, en palabras de (I. Miller 2014). Op. Cit. [Traducción propia]. P.58.

En 1996 3dfx lanzará su chip “Voodoo”, que será un hito al estar específicamente desarrollado para incrementar las capacidades de proceso 3d de las tarjetas gráficas convencionales, (de hecho las tarjetas que incluían este chip no tenían soporte para dos dimensiones, por lo que debían conectarse a una “normal” y funcionar como complemento). En este momento comienzan a desarrollarse los primeros videojuegos que emplearan estas capacidades, produciéndose una necesaria geometrización de los elementos en pantalla que



Fig. 190. Sega. "Virtua Fighter". 1993.

---

<sup>37</sup> Estos primeros sistemas operativos de Microsoft trabajaban aún sobre el anterior sistema de Microsoft MSDOS (Acrónimo de Microsoft Disk Operating System) que era un sistema operativo basado en línea de comandos (con caracteres ASCII, de los que ya hemos hablado) y por tanto no visual (basado en ventanas).

puede traernos a la mente la concepción pictórica Cezaniana<sup>38</sup>. En ocasiones, se combinaran este tipo de gráficos para los elementos móviles en pantalla, junto con imágenes en dos dimensiones para los elementos fijos; especialmente reseñables en este sentido son, “Alone in the Dark” (1992) o Virtua Fighter (1993) (Fig. 190), por realizar un uso un poco más dinámico de otros experimentos en tres dimensiones que ya habían sido llevados a cabo en plataformas como Amiga o Atari ST.

El empleo de esta nueva estética en los gráficos de ordenador, y las limitaciones del hardware en este sentido patentes en aquella época, obligan a los programadores a emplear modelos tremendamente sintéticos, y sencillos vistos desde nuestra perspectiva actual. Estas limitaciones, les exigirán realizar un análisis de aquello que quieren representar, de un modo similar al que suele plantearse tradicionalmente en la realización de un cuadro figurativo, –desde el punto de vista académico- partiendo de lo esencial, para avanzar en un proceso en el que se van aportando elementos cada vez más complejos. Algo similar ocurriría con los gráficos por ordenador, al irse incrementando las capacidades del hardware que les daba soporte, avanzando desde un proceso de geometrización de la realidad –que como hemos dicho podría tener algún tinte Cezanniano- a la práctica disolución del pixel (a nivel perceptivo) que se produce en los gráficos actuales.

Desde la imagen que veíamos con anterioridad del videojuego “Virtua Figther” (Fig. 190), hasta poder ver en nuestras pantallas gráficos como los del videojuego “Crysis 3” con el que abríamos este apartado (Fig. 178), únicamente se ha producido un proceso de incremento en el hardware (procesadores, memoria, soporte, chips gráficos, etc.) que ha permitido, cada vez más, la inclusión de modelos gráficos más y más complejos (este proceso ha venido

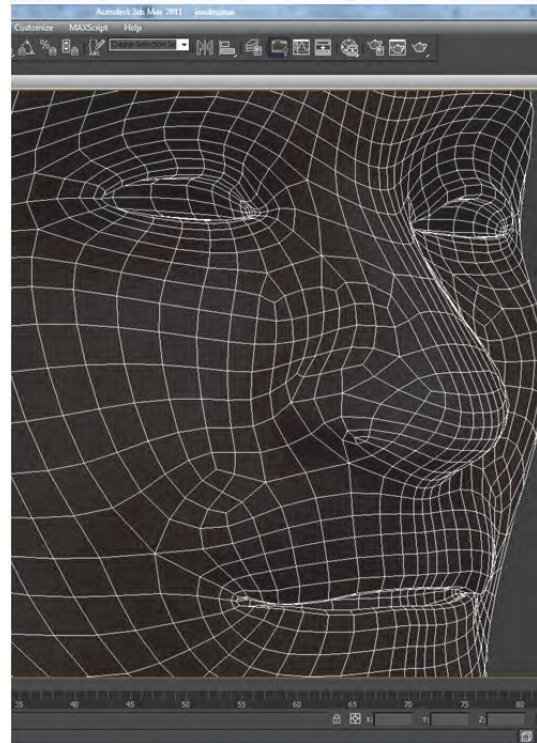
---

<sup>38</sup> (I. Miller 2014). Op. Cit. [Traducción propia]. P.76.

produciéndose desde el año 2000 hasta nuestros días). Si señaláramos al píxel como componente de la imagen digital en dos dimensiones, el “voxel” sería su equivalente en espacios en tres dimensiones cuando necesita reproducirse con exactitud un volumen (se utiliza sobre todo en el campo de la medicina), no obstante, lo normal es que los modelos 3d empleados en el desarrollo de videojuegos estén compuestos por triángulos, que forman polígonos y que, a su vez, construyen estos modelos<sup>39</sup>. Una vez desarrollado el



**Fig. 191. Fernando Alonso. “49.600”. 2010**



**Fig. 192. Proceso de modelado en 3d.**

---

<sup>39</sup> “Los objetos poligonales se construyen con mallas compuestas de pequeños triángulos. Se utiliza el triángulo como componente básico por sus ventajas para manipularlo en un entorno tridimensional. El triángulo puede deformarse en cualquier sentido, desplazando cual quiera de sus vértices, sin que su superficie se curve en ningún momento, ya que tres puntos en el espacio siempre definen un plano. Una figura compuesta de triángulos puede deformarse sin que se creen superficies curvas, mucho más complejas de tratar numéricamente.” (Munarriz 2006). Op. Cit. P.183.



volumen deseado —o aproximados los más posible a este- la apariencia real se recrea por medio de un proceso de mapeado, esto es, la colocación de diversos archivos de imagen que cubren este conjunto de polígonos para darles una apariencia más realista (Fig. 191 y Fig. 192).

Estos modelos además pueden ser animados por medio de procesos complejos que simulan la estructura ósea humana. Se descarta de tal modo la aplicación de la animación tradicional cuadro a cuadro, para dejar esta tarea directamente a los cálculos del ordenador, permitiendo un trabajo más dinámico y verosímil, aunque por otra parte, no falto de ciertos clichés asociados al medio<sup>40</sup>. De este modo, como hemos dicho, el proceso puede volverse tan complejo y creativo como lo permita el hardware y la habilidad de la persona que lo maneja, creando escenas absolutamente verosímiles que podemos contemplar en, por ejemplo, no solo los videojuegos actuales, sino también en el cine (que, recordemos, parece de igual modo haber adoptado la estética de este medio, que por otra parte ya venía del mundo del comic.)

Hemos resumido brevemente el último periodo de desarrollo gráfico por ordenador, -ejemplificado principalmente en los videojuegos-, porque entendemos que las características más asociadas a lo digital se desarrollaron durante la etapa en la que los gráficos en dos dimensiones llegaron a su máximo esplendor, especialmente representada por los fenómenos que hemos considerado. Actualmente los campos se han diluido, y los límites entre videojuegos, cine y otros medios cada vez son menores, algo que ya en 2003 apuntó Henry Jenkins:

---

<sup>40</sup> Un desarrollador de MercurySteam, compañía que ha desarrollado por ejemplo títulos como “Castlevania Lords of Shadow” para Konami, nos confesaba mostrarse esperanzado ante la llegada de nuevos diseñadores provenientes del campo del arte, quizá no tan influenciados por el comic, para evitar ciertos clichés por ejemplo relativos al diseño de personajes.

*“Afrontémoslo: hemos entrado en una era de convergencia de medios que hace que el flujo de contenido a través de múltiples canales de comunicación sea casi inevitable. La tendencia hacia los efectos digitales en el cine y la mejora de la calidad de los gráficos en los videojuegos significa que cada vez es mucho más realista reducir los costes de producción mediante el intercambio de activos a través de los medios de comunicación. Todo acerca de la estructura de la industria del entretenimiento moderno fue diseñado con esta sola idea en mente: la construcción y mejora de las franquicias de entretenimiento.”*<sup>41</sup>

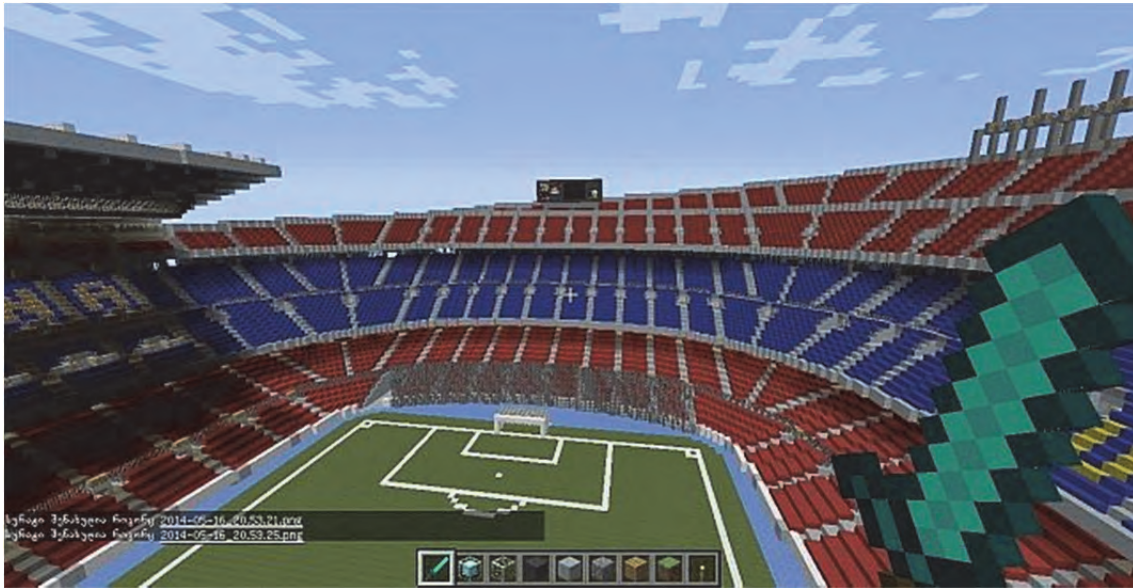
El papel del videojuego en el desarrollo de la imagen digital ha sido tremendamente importante, pero debemos empezar a considerarlo no solamente como una vía de desarrollo para la tecnología en este sentido, sino como un medio artístico en sí mismo. Que el MOMA decidiera incluir en su colección un apartado específico para videojuegos, con títulos como el popular –y comercial– *“Street Fighter II”*, o el indie *“Minecraft”* (elaborado por un equipo pequeño de desarrolladores independientes y llegando a vender 33 millones de copias) ( Fig. 193), parece que viene a legitimar su papel como medio artístico definitivamente<sup>42</sup>. Y esto ha sucedido especialmente con los videojuegos de primera época. En aquellos videojuegos primigenios residían una serie de

---

<sup>41</sup> Jenkins, Henry. *“Transmedia Storytelling Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling”*. MIT Technology Review. Enero 2003. [online] <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/> [Consultado: enero 2012]

<sup>42</sup> Sucasas, Ángel Luis. *“El MOMA ampliará su colección permanente de videojuegos”*. El País. Cultura. Enero 2014. [online] [http://cultura.elpais.com/cultura/2014/01/31/actualidad/1391205840\\_171776.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2014/01/31/actualidad/1391205840_171776.html) [Consultado: octubre 2014]





**Fig. 193. Markus Persson. “Minecraft”. 2009**

componentes plásticos (ejemplificados en melodías, colores específicos, etc.) que aglutinaban un universo connotativo sumamente evocador, algo de lo que quizá carecen los actuales títulos de entretenimiento, más focalizados en sorprender al espectador con todo un repertorio de recursos gráficos apabullantes. Sin embargo, si hemos visto cómo algunas producciones al margen del mercado tradicional, rememoran de algún modo aquellos tiempos, y resultan paradójicamente obtener mucho más éxito, como el citado “*Minecraft*”, que ofrece una estética gráfica relativamente sencilla similar al clásico juguete de piezas “*Lego*” o “*The graveyard*” (Fig. 194) que se encuentra más a medio camino entre el videojuego y la poesía visual. En este último, el jugador se convierte en una anciana que atraviesa un cementerio hasta llegar a un banco, donde se sienta a recordar una canción. El programa, juego o pieza de arte, fue nominado al premio “Innovación” en 2009 en el Festival de Videojuegos Independientes, que dedicado a premiar el trabajo de los desarrolladores al

margen del mercado, viene desarrollándose desde 1998, de la mano de UBM Tech<sup>43</sup>.

Hoy en día, como ya hemos hecho alusión -y vamos a continuar viendo ejemplos-, sigue desarrollándose software que hace hincapié en características asociadas a los principios de estas nuevas tecnologías, y numerosas obras artísticas remiten de un modo u otro a esta etapa inicial del campo visual en lo informático, e incluso muchas otras se ven influenciadas de algún modo por ellas<sup>44</sup>; Juan Zamora reconocía, al ser preguntado sobre si sus dibujos podían remitir a los videojuegos entre otros medios, cómo de algún modo éstos le han influenciado a la hora de crear sus obras:

*“Sí, sobre todo a los videojuegos, un formato al que se le podría sacar mucho más partido si se trabajase de manera más seria (que los hay, pero pocos). Mis favoritos son las aventuras gráficas, cuyos escenarios tienen mucho que ver con mis dibujos.”*<sup>45</sup>

Del mismo modo, Tony Godfrey asegura que el artista I Nyoman Masriadi (Fig. 158) es *“un competidor, tanto en videojuegos a los que ha sido periódicamente adicto, como en la pintura: está obsesionado con pintar cosas*

---

<sup>43</sup> Página del Festival de Videojuegos independientes. [Online]  
<http://www.igf.com/01about.html> [Consultado febrero 2015]

<sup>44</sup> Puede encontrarse información detallada sobre la relación entre arte y tecnología en el caso español en: Gallego Garrido, Juan *“Los orígenes de la relación entre el arte y la tecnología en el arte español del siglo XX: LUGÁN”* Tesis doctoral Inédita. Facultad de Bellas Artes UCM. 2004.

<sup>45</sup> García García, Oscar. Entrevista a Juan Zamora. Plataforma de arte Contemporáneo. [En línea] <http://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/entrevista-a-juan-zamora/> [Consultado: mayo 2013]

*(...) su trabajo reciente ha sido más realista, a través de una clara influencia del Manga y los gráficos de los juegos de ordenador* <sup>46</sup>



**Fig. 194. A tale of tales. “The graveyard”. 2008.**

La pregunta que podríamos plantear para finalizar es si esta influencia se da de un modo inconsciente, o si se hace quizá por considerar todo lo que rodea este fenómeno de lo digital, como clave en el desarrollo de nuestro imaginario contemporáneo. Sea como sea, el papel fundamental de los videojuegos, el ordenador y la estética digital en nuestra sociedad es innegable, y no sabemos en qué medida este, puede multiplicarse exponencialmente en un futuro no muy lejano.

---

<sup>46</sup> Godfrey, Tony “I Nyoman Masriadi” en VVAA “Vitamin P 2”. Phaidon. Nueva York. 2011. P. 208.

## 6.2. HACIA UNA DEFINICIÓN DE LO DIGITAL

Como señalaba Puyal Sanz, se está produciendo una convergencia tecnológica entre televisión, informática, telefonía y videojuego<sup>1</sup> -afirmación que matizaremos más adelante-. Podríamos añadir incluso que, además de estos, medios como el cine, la fotografía, la propia pintura y en definitiva todo medio audiovisual, parecen tender a adoptar una serie de estéticas similares y esto ha sido posible gracias a la tecnología digital. Esta circunstancia se ha hecho evidente incluso, hasta en como muchos de los dispositivos digitales que manejamos, han tendido a ofrecer de cara al usuario comportamientos similares, permitiendo ahora un modo de interactuar con el consumidor que remite a una experiencia más directa con el propio medio, lo que se escenifica, por ejemplo, en la evolución desde los dispositivos de presión como teclas y botones hasta las actuales tecnologías táctiles (queremos que lo artificial sea un poco menos frío y algo más humano). Esto solo ha sido posible porque el término digital se ha convertido en algo común a todos ellos y se ha preferido sustituir incluso cualquier tipo de mecanismo por pequeño que sea, por su versión convertida en pulso eléctrico y codificada en números. Esta circunstancia, como veremos, es un rasgo fundamental de lo digital, pues su naturaleza, es esencialmente numérica.

El hecho de que se haya producido esta convergencia entre los cuatro elementos que citaba Puyal, es producto de la transformación que han sufrido aparatos como la televisión –con la introducción de las famosas *Smart-tv* o los dongles usb (*clientes de streaming*<sup>2</sup>), las resoluciones 4k, las pantallas curvas

---

<sup>1</sup> Puyal Sanz, Alfonso “Los márgenes de la pantalla: efectos de vacío en la imagen televisiva”. Área Abierta nº 21. Noviembre 2008. P.9.

3d...etc.- y el teléfono –con la inclusión del concepto de *smartphone*, el aumento de sus pantallas, la desaparición de las teclas, la inclusión de sensores, localización por satélite, etc...-. Todos estos aparatos, ahora manejados por microprocesadores, se convierten en “inteligentes” y son capaces de ofrecer funcionalidades complementarias a las que se le supone. No obstante, si cabría establecer una pequeña matización a las palabras que citábamos de Puyal Sanz, y es que, mientras televisión y telefonía podrían considerarse categorías integradas por distintos dispositivos, los videojuegos, son *contenidos* desarrollados para estos y otros medios, mediante una ciencia, que en este caso sería la informática; así pues, equiparar estos términos, no



**Fig. 195. Samsung. Smart tv. 2015**

---

<sup>2</sup> Son dispositivos, generalmente con conexión HDMI o USB, que conectados a una televisión son capaces de recibir video transmitido desde otro dispositivo, como un ordenador, un teléfono o una Tablet. Algunos de estos aparatos incluyen funcionalidades y aplicaciones para convertir una televisión normal en una *Smart tv*.

nos parece del todo oportuno. Por tanto, resulta más efectiva la apreciación citada si la generalizamos, como hemos indicado, a todo producto audiovisual.

Por otro lado, este fenómeno de convergencia entre medios, en todo caso, tampoco tendría sentido sin haber pasado con anterioridad por la concepción de las llamadas “*narrativas transmedia*” acuñadas por Henry Jenkins<sup>3</sup>: historias que se cuentan a través de diferentes medios y en los que cada uno es aprovechado en su singularidad para aportar algo a la misma, lo que de algún modo entendemos que crea una sensación de comunidad, de enlaces entre los distintos dispositivos que a la larga se transformarán para de algún modo converger en su “digitalización”. Lipovetsky adelantándose a este término de Jenkins, ya habló de una simplicidad en el cine taquillero que acabaría transformando sus éxitos en videojuegos<sup>4</sup> produciéndose de igual modo este cambio en el proceso inverso, utilizando ambos medios una misma estética audiovisual. Así, hemos pasado de compartir historias y expresarlas en formatos diferentes, creando vínculos entre distintos medios al fin y al cabo, a pretender unificar el propio lenguaje e incluso aspecto de los medios mismos.

En cualquiera de los casos, entendemos que si es cierto que se está produciendo un fenómeno de equiparación y de omnipresencia de lo digital en nuestras vidas, y un buen ejemplo en este sentido sería la comparación del aspecto de una televisión actual (Fig. 195), una vez más con el ordenador -con el interface de usuario o escritorio de cualquier sistema operativo- o con el teléfono móvil que todos llevamos en el bolsillo. Una característica por tanto de lo “digital”, sería la de su omnipresencia en las producciones contemporáneas de diversos tipos, en una sociedad, en la que reina la inestabilidad y el cambio nos preside de una forma “obsesiva”; echándonos encima el futuro a marchas

---

<sup>3</sup> (Jenkins 2003). Op. Cit.

<sup>4</sup> (Lipovetsky 2009) Op. Cit. P.95.

forzadas<sup>5</sup>; aquí obviamente, estaríamos hablando de lo digital como imaginario de lo digital mismo, con todas sus características.

### **Lo digital como lo numérico**

Un buen método de entender el concepto “digital” y todo lo que implica, es compararlo con su antónimo y en el caso de la contraposición analógico/digital, encontramos dos ejemplos que, por cercanos, suelen emplearse bastante. Si queremos diferenciar por ejemplo entre algo analógico y el mismo producto en digital podríamos analizar dos sistemas de sonido que guardan ciertas similitudes, o al menos, que reproducen el mismo tipo de contenidos. Por una parte tendríamos los discos de vinilo, que son esencialmente un soporte en el que se han hecho unos surcos que reproducen sobre la superficie del disco, la forma exacta de la onda de sonido que produciría una música o ruido determinado. En un CD sin embargo la información esta codificada en un sistema numérico binario (integrado por combinaciones de ceros y unos) que ha sido grabado por láser en disco, habiéndose producido por tanto, una codificación de esa señal que después debe ser interpretada.

Otro ejemplo similar, si cabe más interesante para nuestro objeto de estudio, es el caso fotográfico, diferenciando la fotografía analógica de la más reciente y omnipresente fotografía digital, que como diría Brea, ha permitido expandir la exposición del medio<sup>6</sup>. Cabría preguntarse por otra parte si se trata

---

<sup>5</sup> Barceló García, Miquel. “*Ciencia y ciencia ficción*”. Revista Digital Universitaria. UNAM. 2005. Volumen 6. Número 7. P.6.

<sup>6</sup> Brea, enumerando elementos que a su juicio condicionaban la investigación de la experiencia estética o del propio sistema del arte, afirmaba: “*La segunda es el del desarrollo de un campo postfotográfico en la multiplicación exponencial de los potenciales de collage -de fotocomposición, si se prefiere- que la asistencia del ordenador permite. Gracias básicamente a ese desarrollo técnico —que actúa como una especie de segundo obturador, expandiendo el*



de medios diferentes o únicamente el mismo medio en un soporte distinto (Javier Marzal<sup>7</sup> señala cómo algunos teóricos de la imagen y de la “*cultura visual contemporánea*” han planteado como consumada la muerte de la fotografía tradicional y el auge lógico como consecuencia de la “nueva” fotografía digital, diferenciando de este modo claramente entre ambos medios). Para nosotros, pese a que ambos casos posean características claramente diferenciadas, tanto a nivel de elaboración de un producto artístico como de manipulación posterior del mismo, siendo un tanto generalista, entendemos que en conjunto, se trata del mismo medio en dos vehículos distintos. Ambos dispositivos, digital y analógico, se encargan de reflejar en un soporte posterior una huella lumínica procedente de un referente: en un caso por un proceso químico fotosensible y en otro por un proceso electrónico de recogida de datos por un sensor. De igual modo otra diferencia fundamental es que ambos casos habitan soportes diferentes. Joan Fontcuberta lo describía en los términos siguientes:

*“La superficie de la inscripción fotográfica argéntica era el papel o material equivalente, y por eso ocupaba un lugar: trátase de un álbum, un cajón o un marco. En cambio, la superficie de inscripción de la fotografía digital es la pantalla: la impresión de la imagen sobre un soporte físico ya no es imprescindible para que la imagen exista, por tanto, la foto digital es una*

---

*tiempo interno de la fotografía al ensanchar el tiempo de captura en un segundo tiempo de procesamiento, de postproducción- la fotografía se ha vuelto narrativa, toda vez que su tiempo de exposición se ha expandido más allá del instante abstracto de la captura.”* Brea, Jose Luis. “La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales” Copia de autor bajo licencia Creative Commons, accesible en [online] [http://www.joseluisbrea.net/ediciones\\_cc/erapost.pdf](http://www.joseluisbrea.net/ediciones_cc/erapost.pdf). [Consultado: junio 2009]. P.19

<sup>7</sup> “William Mitchell (1992), Nicholas Mirzoeff (2003), Hans Belting (2007) o Fred Ritchin (2009)” (Marzal Felici 2010)

*imagen sin lugar y sin origen, desterritorializada, no tiene lugar porque está en todas partes.”<sup>8</sup>*

En cuanto a la definición del término como tal, el DRAE nos indica en su segunda acepción que lo digital es lo “*referente a los números dígitos y en particular a los instrumentos de medida que la expresan con ellos*”. Esta descripción debería ser revisada, pues entendemos que alude más al origen de esta tecnología -o a su base esencial por decirlo de alguna manera-, que al propio significado que posee el término hoy en día. Lo digital está relacionado indudablemente con los números, -pues toda interpretación informática no es sino la traslación de información en lenguaje binario compuesto por ceros y unos, que resulta comprensible para la máquina, como en el caso de los CD que hemos visto- pero como indicábamos, esta definición se nos antoja un tanto escasa actualmente, ya que una imagen digital no tiene por qué revelar su condición ni estar de alguna manera relacionada con los dígitos – salvo que nos atengamos únicamente a su origen- y sin embargo, nadie dudará de su carácter digital si tenemos información que así lo atestigüe (el mismo caso puede darse, por ejemplo, con el sonido). En resumen, entendemos que el término necesita actualmente de una definición más amplia y acorde con la su realidad actual, o al menos, no una tan estricta a su origen y de algún modo simplista.

Por otra parte, ya apuntábamos al comienzo de este capítulo, cómo considerábamos a los productos derivados de lo digital -y a lo digital mismo- como un fenómeno cuyas bases radican en su capacidad de hibridación, y apuntamos cómo podíamos hablar de imágenes nativas (generadas desde el

---

<sup>8</sup> Fontcuberta, Joan. “*La cámara de Pandora. La fotografía después de la fotografía*”. Gustavo Gili. Barcelona. 2010. P.12. Este volumen recoge numerosa información sobre la especificidad de la fotografía digital y su relación con la fotografía analógica.



**Fig. 196. David Hockney. Sin título. 2009.**

ordenador) e imágenes digitalizadas (procesadas para convertirse en digitales). Hasta hace unos años, el proceso de *input-output* (entrada-salida) de información por parte de los ordenadores era bastante limitado y cosas tan elementales y habituales hoy como compartir una fotografía, requerían siempre de un soporte y un proceso de copia y volcado *físicos* (uno copiaba el documento o fotografía desde el primer equipo en un soporte determinado, del que posteriormente se extraía una copia para un segundo equipo). Hoy en día, la sincronización, el streaming, las redes inalámbricas y otros fenómenos, hacen que un mismo archivo esté *virtualmente* en varios equipos a la vez, ya sean ordenadores, tablets, smartphones, etc. David Hockney se manifestaba en este sentido acerca de sus dibujos realizados con smartphone (Fig. 196) -de

los que hablaremos más adelante-, en relación a las pequeñas imágenes que realiza cada día y comparte *virtualmente* con un grupo de amigos afortunados:

*“Casi no lo uso para llamar por teléfono.(...). Dibujo flores a diario y se las envío a mis amigos para que tengan flores frescas todas las mañanas. Y son flores que duran. No solo puedo dibujarlas como en un cuaderno convencional, también puedo enviarlas a quince o veinte personas, que las recibirán inmediatamente. Se levantan y dicen: ‘Veamos qué nos ha enviado David hoy’”.*<sup>9</sup>

Precisamente esta característica potencia la capacidad de hibridación de la que hablamos: escanear una imagen -y por tanto digitalizarla<sup>10</sup>- ya casi no resulta necesario, pues podemos realizar una fotografía con nuestro teléfono móvil y automáticamente disponer del resultado en nuestro ordenador llegando a conseguir calidades muy similares e incluso superiores, a las que se obtenían por medio del escaneo habitual, en muchísimo menos tiempo. Por otra parte, esta capacidad de convertir imágenes al soporte digital, nos aporta la funcionalidad de poder combinar imágenes de distinta naturaleza y soporte, sin que tales características queden en evidencia, tal como nos indica Jaime Munarriz, para el que resulta una de las virtudes principales del sistema digital:

---

<sup>9</sup> (Gayford 2011) Op. Cit. P.88

<sup>10</sup> “El proceso, llamado digitalización, traduce los datos lumínicos de los fotodiodos primero a electricidad y después al tipo de lenguaje digital que usan los ordenadores. Como toda información digital, los ficheros así creados admiten un variado postproceso mediante programas de diseño o de retoque fotográfico, siendo ésta la cualidad que ha impulsado la tecnología del escáner más allá del mero registro o transmisión de imágenes.” Martín Arrillaga, Javier. “Las aplicaciones interactivas en la educación artística: análisis y apreciación de la organización compositiva en la pintura”. Tesis doctoral Inédita. Facultad de Bellas Artes UCM. 2001. P.44.



**Fig. 197. Richard Hamilton. "Trafalgar Square". 1965-67.**

*“La principal característica que tiene el soporte digital es su capacidad para integrar y unificar imágenes de procedencias y apariencia muy dispares. La imagen digital absorbe todo tipo de imágenes, unificando su aspecto. Podemos manejar dibujos, fotografías, y en general cualquier cosa, con la confianza de que el medio digital puede absorber todo dentro de unos parámetros neutros, que suavizan las diferencias de soporte, textura y material.”<sup>11</sup>*

El hecho de que lo digital tenga este carácter unificador, nos hace pensar nuevamente en las afirmaciones de Kuspit acerca de la imagen digital, que por sí misma contendría un sistema de regularización, ejemplificado por el código y

---

<sup>11</sup> (Munarriz 2006).Op. Cit. P.12.

la matriz (entendemos este código, como el código binario –valga la redundancia- y la matriz como la pantalla constituida por una red de píxeles):

*“En mi opinión, la imagen digital es dual: por un lado, es un código en proceso de cristalización en una imagen y por otro, una matriz autorregulativa de sensaciones ‘electrizantes’. La vibración electrónica impide sistemáticamente que la imagen digital se convierta en una reificación de la matriz y el código.”<sup>12</sup>*

Un sistema unificador, que puede traernos a la mente las experiencias de los puntillistas que citaba el propio Kuspit, pero también las piezas de Richard Hamilton y su sistema de trabajo en algunas de sus obras (Fig. 197). Lev Manovic, considera de igual modo que esta capacidad unificadora que permite la combinación de diferentes medios en un solo archivo digital se debe a que *“utilizan un código común de representación”<sup>13</sup>*. Esto es cierto porque, como sabemos, el pixel permite esta unificación. No obstante, la consideración de Manovic resulta curiosa. Afirma por una parte que ese código de representación es el que permite que se unifiquen medios en la imagen digital, mientras considera que *“la capacidad de hacer copias sin que se introduzca degradación es un efecto de la representación numérica”<sup>14</sup>*.

Nosotros consideramos sin embargo que, en última instancia, ese código común de representación (pixel) viene impuesto por una lógica procedente de

---

<sup>12</sup> (Kuspit 2006) Op. Cit. P.27.

<sup>13</sup> Manovich, Lev. *“El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital.”* Paidós.Barcelona. 2005. P.99

<sup>14</sup> *Ibidem.*





Fig. 198. Miguel Chevalier. "8 ties for Hermes". 2012-2013.

esa génesis numérica (código binario) como el modo más económico, ordenado y práctico de visualizar un dato, y es, precisamente esa naturaleza numérica, la que permite la copia sin degradación (ya que se están representando una y otra vez unos datos objetivos que no cambian) y la combinación de diferentes medios, imágenes o formatos (pues en el fondo su naturaleza sigue siendo la misma, un compuesto de ceros y unos que funciona a modo de metáfora de un interruptor con dos posiciones, apagado y encendido). En resumen, el código común de representación es efecto de la génesis numérica, que a su vez permite tanto la duplicación sin pérdida de elementos, como su perfecta combinación<sup>15</sup>. Todo esto responde, claro, al uso de una matriz sobre la que se disponen esos elementos visuales de naturaleza numérica en diferentes estados, pero en un orden que no puede alterarse (dos píxeles no pueden ocupar nunca el mismo espacio). Parece no obstante que el

---

<sup>15</sup> Esta afirmación siempre habría que matizarla y valorarla como una afirmación global.



propio Manovich, entiende que en última instancia todas las singularidades de lo digital devienen de la importancia de esa traslación en números, como factor más determinante (entre ‘*conversión analógico-digital*’, ‘*código común de representación*’ y ‘*representación numérica*’):

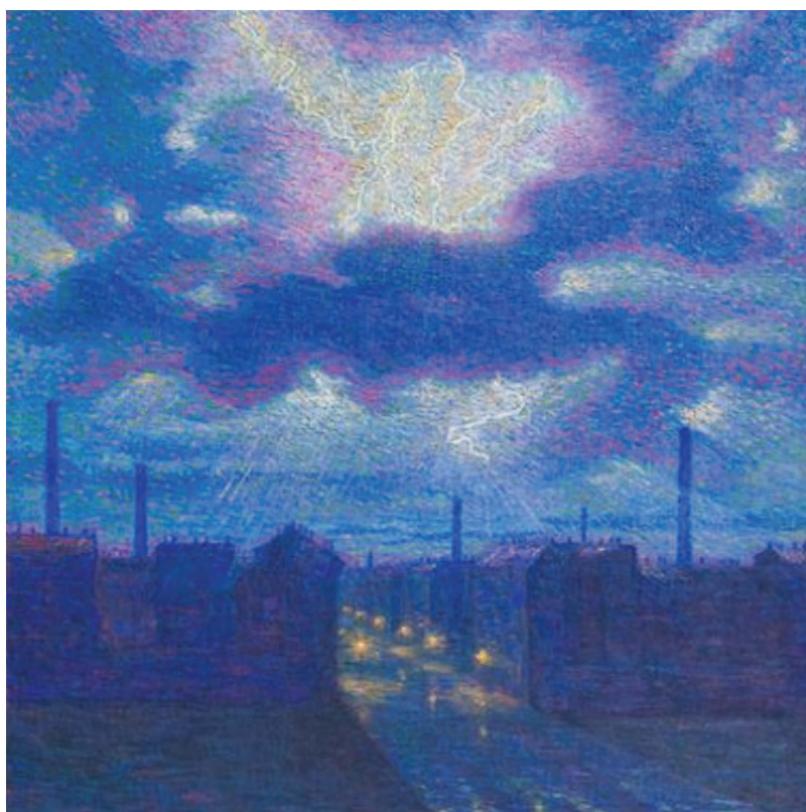
*“...la representación numérica es el único concepto de los tres que resulta crucial, porque convierte los medios en datos informáticos, y por tanto los vuelve programables; lo que de hecho cambia su naturaleza de manera radical”<sup>16</sup>.*

Miguel Chevalier, por ejemplo, puso de manifiesto la importancia de esa génesis numérica en su pieza “*8 ties for Hermes*” en la que presentó ocho instalaciones interactivas que escenificaban ocho estampados de corbatas en relación a símbolos informáticos, como el código binario (Fig. 198). En ella, los números reaccionaban a las acciones de los visitantes de manera autónoma: *“...se crean interacciones con la trama formada por los estampados. Los elementos se hacen más grandes, se desplazan, se confunden y se deforman para crear un universo cinético.”<sup>17</sup>* De este modo el artista francés pone en evidencia la naturaleza numérica de lo digital, combinándolo con la característica de la interactividad, también típicamente asociada a este término, pero ¿podríamos definir lo digital como lo interactivo? Manovich ya afirmaba que “lo interactivo” al igual que “lo digital” no forma parte de los “nuevos medios”<sup>18</sup>, aunque hoy vemos cómo ambos términos están indudablemente ligados entre sí, y a lo que entendemos normalmente por éstos.

---

<sup>16</sup> (Manovich 2005). Op Cit. P.99.

<sup>17</sup> Miguel Chevalier en Porrero, Ricardo “*Una instalación interactiva de Hermés en Zona Maco: Entrevista con Miquel Chevalier*”. Revista Código [online] <http://www.revistacodigo.com/hermes-zona-maco-miguel-chevalier/> [Consultado: septiembre 2013]



**Fig. 199. Luigi Russolo. "Lightning". 1910.**

Con todas estas consideraciones en mente sería interesante plantear de nuevo la pertinencia de calificar -hablando en términos estructurales, al margen, por supuesto, de cronologías- como imágenes *digitales*, las obras de Polke, Hamilton, Lichtenstein e incluso artistas anteriores como los puntillistas (Fig. 199), que, pese a no utilizar medios informáticos en sus creaciones, se ajustan a las consideraciones citadas coincidiendo de alguna manera con la tesis de Donald Kuspit. Recordemos que otros autores, como Roy Ascott, consideraron incluso que lo estético del arte "mediado por ordenador" nace con Cezanne y su sentido clave del proceso<sup>19</sup> (algo que como vimos podría entenderse desde la perspectiva de la evolución de los gráficos por ordenador

---

<sup>18</sup> (Manovich 2005). Op. Cit. P.99 y 103.

<sup>19</sup> (I. Miller 2014). Op. Cit. [Traducción propia]. P.76.

y la existencia de una especie de economía en la traslación de los volúmenes a formas geométricas ligada a los recursos de hardware disponibles).

En relación con estas características, -y casi como efecto de ellas, al haber llevado sus planteamientos al extremo- podríamos considerar también la “exactitud” como rasgo de la imagen digital, que vendría dada precisamente por esa construcción en base a una retícula y una vez más, por su naturaleza numérica<sup>20</sup>. Como ya vimos también, otros elementos diferentes como triángulos o polígonos pueden remitir a la naturaleza de una imagen digital, lo que hace necesariamente que, una vez que se incrementa la potencia del hardware que les da soporte, este automáticamente, produzca imágenes con mayor cantidad de tales elementos. Por tanto la inclinación natural de la imagen digital, como hemos visto a lo largo de su desarrollo, es a contener mayor cantidad de componentes mínimos y por tanto de información, a tratar de tener mayor capacidad de registro y exactitud<sup>21</sup>. De esta precisión en la construcción continuaremos hablando más adelante, si bien, baste decir que en ocasiones, puede resultar contraproducente para el espectador, por lo que como apuntó Víctor del Río, se intenta contener de alguna manera esa potencialidad de precisión, para que los resultados obtenidos, paradójicamente, nos parezcan más reales:

---

<sup>20</sup> Ofrecíamos el símil de un interruptor para escenificar la naturaleza numérica del código binario: 1 o 0, encendido o apagado. Parece lógico que los productos elaborados mediante este código tengan por característica la exactitud.

<sup>21</sup> A estos efectos podríamos citar la famosa Ley de Moore, enunciada en 1965 por Gordon Moore que viene a afirmar que aproximadamente cada dos años se consigue duplicar el número de transistores en un circuito integrado. No obstante al acercarnos al límite físico de la materia (se están desarrollando procesadores con tecnología de 7 nanómetros) parece será que esta ley podría llegar a su fin. J.M.S. “*La ley de Moore: 50 años siendo imbatible pero con un futuro muy dudoso*”, en ABC Tecnología [online] <http://www.abc.es/tecnologia/informatica-soluciones/20150417/abci-ley-moore-intel-aniversario-201504171318.html> [Consultado abril 2015]



**Fig. 200. Slightly Mad Studios. “Project Cars”. 2015.**

*“En la práctica, los excesos de información contenidos en una imagen digital son rebajados en la búsqueda de una verosimilitud que tiene como referencia la calidad fotográfica tradicional. En los efectos especiales del cine fantástico y en los videojuegos la máxima aspiración es un “efecto realidad” que reproduce las precariedades de las tomas documentales y las limitaciones fotográficas a las que aludíamos en un principio.”<sup>22</sup>*

En un videojuego como por ejemplo, “Project Cars”, se simulan los desenfoques que produciría una cámara, los elementos fuera del rango, como las manchas del primer plano, o el fondo de la imagen (Fig. 200), aunque todo tipo de videojuegos hoy en día simula con más o menos acierto estos efectos. Conseguir este resultado “real” próximo a lo fotográfico es lo que se obtiene limitando la imagen, reduciendo su capacidad de registro, pues de otro modo,

---

<sup>22</sup> Del Rio, Víctor. “El efecto Photoshop” en Lápis.Nº 161. 2001. P.8

la escena resultante nos resultaría a todas luces “excesiva” (recordemos el efecto de teatralización al que aludíamos al hablar de la posibilidad de ver las fotografías de Capa sobre Normandía perfectamente enfocadas).

Si viéramos todos los elementos en pantalla, el resultado sería una imagen que no nos resultaría veraz. Esta exactitud por ejemplo, cuando se empleaban resoluciones más pequeñas, hacía evidente problemas como el “aliasing”<sup>23</sup> (cuando vemos una imagen con “aliasing” significa que podemos observar los bordes dentados de los píxeles que la constituyen, especialmente en los bordes que la delimitan). En la imagen digital esto se corrige con una técnica denominada precisamente, “*antialiasing*”. Lo que consigue esta tecnología es situar unos píxeles intermedios entre los dientes (píxeles del borde) con unos valores también intermedios que consiguen mitigar ese efecto dentado, suavizando visualmente el resultado que se obtiene en pantalla.

El ejemplo en lo pictórico aquí resulta evidente: nos parece mucho más realista un cuadro foto-realista (que efectúa esa limitación de lo visual para asemejarse a una fotografía) que uno hiperrealista, que ha ido más allá de la foto y visualmente siempre choca, produce cierto extrañamiento (desde la perspectiva de su diferencia con lo real)

---

<sup>23</sup> Esta circunstancia puede observarse por ejemplo en la obra de Jeffrey Steele. “SYNTAGMAS GIII 104” 1992 (Fig. 217)

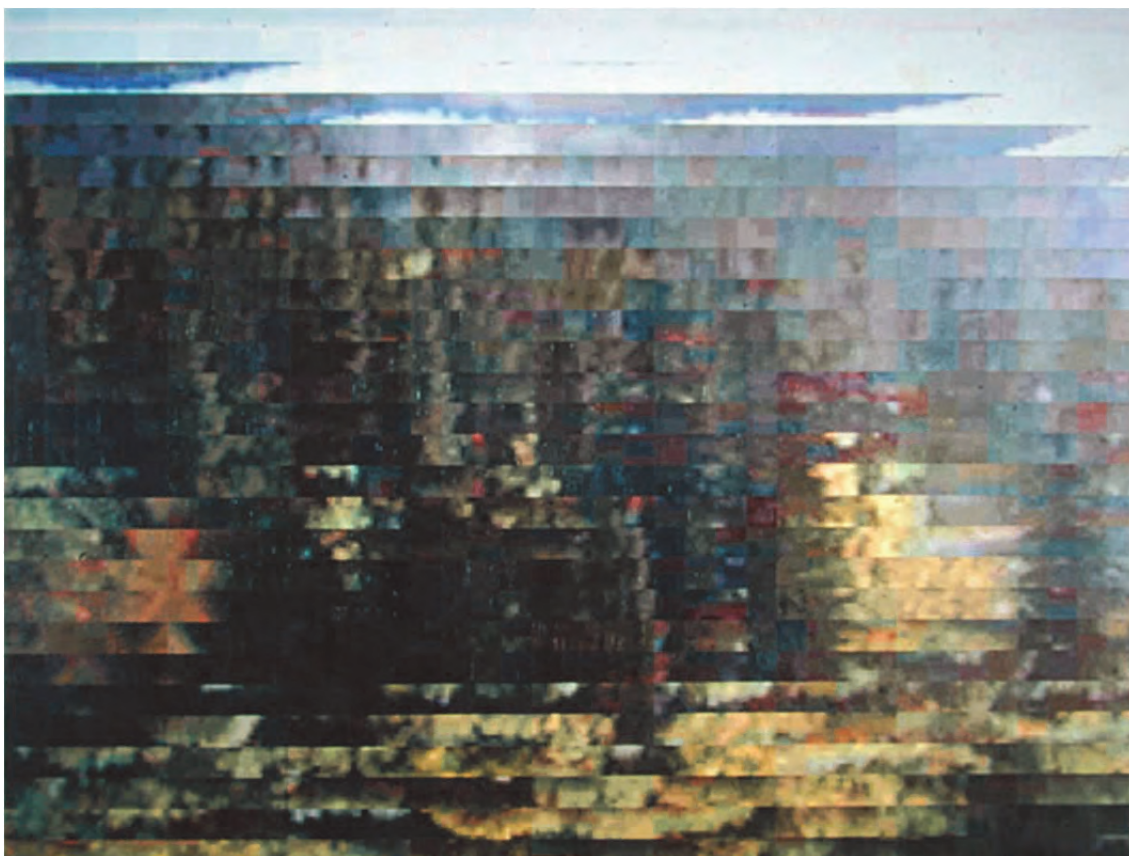


Fig. 201. Dan Hays. "Returning wanderer". 2009.

### 6.3. LO DIGITAL COMO MEDIO

Hemos visto cómo desde el ordenador se ha generado una estética basada en sus interacciones con el mundo del arte en un principio, para posteriormente individualizarse, especializándose en lo que aparentemente podríamos denominar como sus competencias específicas. De ellas, han nacido algunos rasgos singulares de los que ya hemos hablado –y seguiremos haciéndolo- pero como ya advertimos, no resulta fácil acotar con precisión las características de un medio que está en constante evolución y dentro de un dinamismo cada vez mayor, si bien como señalamos, la mayor parte de éstas pueden haberse originado durante la época de popularización de la

microinformática y el videojuego<sup>1</sup>. Según Brea, no todo desarrollo técnico tiene que dar lugar a una forma artística, pero sin embargo sí que toda forma artística *“nace irreversiblemente ligada a un desarrollo de lo técnico, a un estado epocal del mundo, del darse del ser como espíritu como constelación o sistema de partes”*<sup>2</sup>. Las pinturas de Dan Hays, por ejemplo así lo atestiguan (Fig. 201); volveremos a hablar de ellas más adelante.

Hemos afirmado cómo la imagen digital tenía una naturaleza numérica, basada en una retícula, lo que por otra parte hacía que también fuera exacta llegando incluso a tener que corregir ella misma este exceso de exactitud; también hemos visto cómo el píxel, poniendo en evidencia esa exactitud, podría considerarse la esencia de la imagen digital. Otras características enunciadas como los colores saturados y los elementos geométricos, acabarían por completar el imaginario de “lo digital” en nuestros días, casi todas ellas haciendo referencia a los primeros momentos de desarrollo del ordenador como vehículo gráfico, artístico y lúdico.

Pero el ordenador como ‘medio ‘y como ‘fin’ en el arte, sigue despertando ciertos recelos, incluso entre los artistas o pintores más jóvenes, pues *“frente a la euforia de las nuevas tecnologías, hay también una reactividad igualmente injustificada que exhibe gesto escéptico ante cualquier protesta en la que*

---

<sup>1</sup> “Es lo que ocurre en particular con ese universo virtual que representan los videojuegos. Vasta nebulosa en evolución continua, los videojuegos, aparecidos comercialmente a principios de los años setenta, conocieron una auténtica explosión, primero desde mediados de los ochenta con la aparición de la consola Nintendo y de la guerra comercial con su rival Sega, luego, sobre todo, desde mediados de los noventa, con la importante evolución técnica de tres elementos del sector: la máquina de salón recreativo («arcadia»), la consola y el microordenador.” (Lipovetsky 2009) Op. Cit. P.285.

<sup>2</sup> (J. L. Brea 2009). Op. Cit. P.140.



*aparezcan estos recursos*”<sup>3</sup>. Aunque como hemos visto, el ordenador se ha venido relacionando de algún modo con el arte desde hace ya más de cincuenta años, (si bien su popularidad tiene unos treinta escasos) desde algunos ámbitos aún se desacredita su potencial, como creador de arte con mayúsculas, considerándose una especie de generador de pasatiempos o curiosidades que no van más allá de la anécdota visual. Por otra parte y aunque resulte aún más increíble, existen todavía hoy artistas que, quizá por desconocimiento de su verdadero potencial –lo cual por otra parte a estas alturas resulta inexcusable), reniegan de su uso no considerándolo tan siquiera ni como mera herramienta. Afortunadamente estos casos son cada vez más difíciles de encontrar; José Antonio Millán, terminaba un artículo en la revista *Lápiz* en 1985 al que ya hemos hecho alusión, en los siguientes términos:

*“El lector escéptico (no ante la posibilidad del avance tecnológico en estos campos, sino de que pueda servir a la creación de obras trascendentes, ricas, humanas –es decir “artistas” [Sic]-), haría bien en recordar los orígenes de esa simple ‘curiosidad científica’, la fotografía; o los primeros balbuceos del cine, en una barraca de feria”*<sup>4</sup>

Ya hemos señalado cómo el ordenador es capaz por sí mismo de generar arte; imágenes, dispositivos, programas, etc. lo suficientemente interesantes por sus connotaciones o su configuración formal como para desatar emociones de todo tipo y ser considerados parte del imaginario artístico contemporáneo. La digitalización, internet, los smartphones y los usos de la fotografía, pueden tener un impacto similar, en palabras de Joan Fontcuberta, *“a la caída del meteorito que condujo a la extinción de los*

---

<sup>3</sup> (Del Rio 2001). Op. Cit. P.3.

<sup>4</sup> (Millán 1985). Op. Cit. P.36.

dinosaurios.”<sup>5</sup> Cabría preguntarse cómo no considerar más allá de una mera anécdota las “*magic carpets*” de Miguel Chevalier (Fig. 202), que

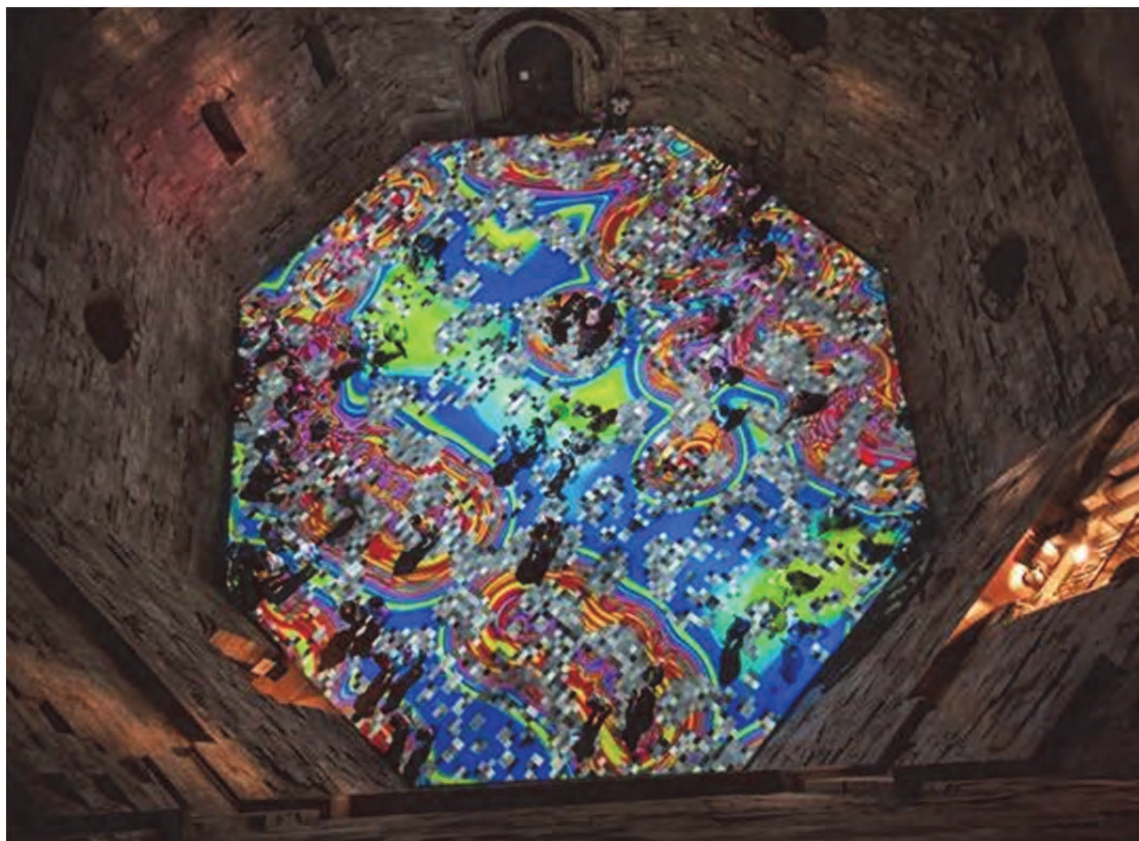


Fig. 202. Miguel Chevalier. “Magic Carpets”. 2014.

proporcionarán sin duda una experiencia más interesante al espectador que otro tipo de arte, menos accesible y sin duda menos espectacular en su puesta en escena. Precisamente, este ha sido uno de los reproches que habitualmente más se emplean contra este tipo de expresión, su excesiva visualidad que podría considerarse como efectista; sin embargo ¿no es efectista el “Descendimiento de la Cruz” de Rogier van der Weyden? La espectacularidad y

---

<sup>5</sup> Vozmediano, Elena “*El meteorito y los dinosaurios.Fotografía 2.0.*” en “*El Cultural*” [online] <http://www.elcultural.com/revista/arte/El-meteorito-y-los-dinosaurios/34821> [Consultado: junio 2014]

calidad visual que desprende esa obra no le resta, sin embargo, una décima de calidad artística.

En cualquier caso, y como advertía Millan, el acercamiento a un “nuevo medio” de expresión artística –como hemos visto ya no tan nuevo- siempre crea algo de recelo, cuando precisamente el artista debería por su propia condición de estar abierto, al menos, a la experimentación con lo nuevo, con aquello que le facilite una posible nueva vía de expresión. Chevalier, en una entrevista, hablaba en los siguientes términos de su relación con la cultura digital y su preferencia por este tipo de medio:

*“Cuando entré en la escuela de Bellas artes de París en 1978, mi padre me llamó la atención sobre el hecho de que en cada época los artistas se apropian de las herramientas de su tiempo. A principios de 1980, las computadoras estaban cada vez más presentes en los medios de comunicación, empezábamos a hablar de la sociedad de la información. Es en este contexto de un territorio todavía virgen, inexplorado por el arte contemporáneo, que me decidí a explorar las posibilidades creativas de esta herramienta.”<sup>6</sup>*

No obstante, sí que existen algunos artistas que se han decidido a emplearlo, al considerar la pantalla un soporte tan válido como la hoja de papel o el lienzo. Un caso a destacar es David Hockney –del que ya nos hemos ocupado con motivo de otro apartado- que no ha tenido reparos en ver las posibilidades del software de dibujo y los dispositivos móviles, considerándolos como herramientas válidas y ágiles para el ejercicio pictórico. También hicimos mención de Gert Rappenecker (Fig. 74) que pinta digitalmente escenas sacadas de películas, otorgándoles una apariencia característica y de algún

---

<sup>6</sup> (Porrero 2013)

modo “nebulosa”. En ambos casos, existe un uso de la tecnología al servicio del arte, que no hubiera sido posible sin el desarrollo del software de retoque digital. La posibilidad que la imagen digital posee de poder eliminar su rastro, su “*huella enunciativa*”<sup>7</sup>, de poder volver atrás sobre los pasos y caminar sobre su propia construcción, así como su versatilidad y capacidad de transmutación, son las características que la hacen seductora para todos los artistas.



**Fig. 203. Andy Warhol y Debbie Harry trabajando con un Amiga 1000.**

Andy Warhol, de cuyos trabajos experimentales con el ordenador también ya hemos hablado, fue uno de los primeros artistas, por no decir el primero, que tuvo la posibilidad de trabajar con programas de este tipo. Las obras que realizó con ellos, fueron elaboradas con *GraphicCraft*, uno de los remotos

---

<sup>7</sup> (Marzal Felici 2010) Opus Cit. P.17

orígenes de los famosos programas de retoque fotográfico actuales<sup>8</sup> como Photoshop. Precisamente, Andy Warhol, al participar en la presentación del Commodore Amiga, tuvo la oportunidad, según sus propias palabras, de trabajar por primera vez<sup>9</sup> con un ordenador y un programa de este tipo. El proceso, -complejísimo para un ordenador “casero” de 1985- consistió en obtener una imagen en directo por medio de una captura de video de Debbie Harry –una famosa cantante y modelo de la época-, que automáticamente se enviaba a la pantalla del equipo. Una vez allí, Warhol podía modificarla a su antojo con las diferentes posibilidades que ofrecía ya el programa (modificar su color, copiar, cortar, pegar, clonar, etc...). Más allá de que el resultado ofrezca un aspecto warholiano (Fig. 203), evidentemente presenta ya también como es lógico, las mencionadas características de “lo digital”. Warhol estaba, quizá sin darse cuenta, pintando por primera vez con un ordenador.

El empleo sin embargo de estas herramientas sí parece estar integrado y aceptado hoy en la práctica artística, si bien como hemos indicado, aún no se reconoce desde los sectores más tradicionales, pues únicamente lo entienden como una técnica complementaria a la pintura y no como un modo de pintar en sí mismo, cuando en su esencia sí lo es (recordemos el caso de la comparación entre fotografía analógica y digital). José Manuel Ballester, por ejemplo, escenificaba perfectamente esta circunstancia en su proyecto “*Espacios ocultos*” (2007), en el que mediante software de retoque fotográfico, y en un proceso más que laborioso, se dedicó, tras haber fotografiado a tamaño real varios de los cuadros más famosos de la Historia del Arte, a eliminar las figuras humanas de los mismos (La Fig. 204. “*El bosque italiano 2*”

---

<sup>8</sup> El ordenador usado por Warhol del que ya hablamos (Commodore Amiga), incorporaba una buena cantidad de software específicamente dedicado a los gráficos, como *Graphicraft*, *Deluxe Paint*, *TVPaint*, *Photon Paint*, entre otros muchos.

<sup>9</sup> En el video de la presentación del ordenador Amiga, puede verse a Warhol declarar que es la primera vez que intenta trabajar con el ordenador.



representa un fragmento del tríptico de Botticelli *“La historia de Nastagio degli Onesti”*). Esto que en apariencia puede parecer un proceso específicamente digital, le permitió a través de la fotografía y el ordenador reencontrarse con el medio pictórico:

*“La pintura, como actitud plástica está presente en todas estas fotografías. La tecnología me ha permitido el reencuentro entre ambos soportes hasta conseguir que la pintura resucite en la fotografía (...) Puede que nunca haya pintado tanto como ahora”*<sup>10</sup>.



**Fig. 204. José Manuel Ballester. “El bosque italiano 2” (fotografía). 2008**

Ballester no estaba empleando pintura como tal, no estaba manchando un lienzo, ni haciendo marcas que perduraran sobre una superficie, pues

---

<sup>10</sup> Ballester, José Manuel en García, Ángeles. *“Ballester vuelve a la pintura a través de la fotografía”*. El País. Cultura. [online]  
[http://cultura.elpais.com/cultura/2013/02/06/actualidad/1360180413\\_573509.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2013/02/06/actualidad/1360180413_573509.html) [Consultado: febrero 2013]

recordemos que en este medio las “manchas” no son nunca definitivas, y sin embargo, afirmaba estar pintando. Trabajó con fotografías de pinturas, y su mirada durante todo el proceso fue pictórica, (el artista ha afirmado en numerosas ocasiones que nunca ha dejado de pintar, pese a que trabaje con la fotografía<sup>11</sup>) recordemos, no obstante, que Ballester empezó su carrera como pintor ya con ciertos tintes “fotográficos”<sup>12</sup>, llevando a cabo obras cercanas a la estética del hiperrealismo y muy similares a sus actuales fotografías<sup>13</sup>.

En su serie “Paisajes uniformados”, Mateo Maté quiere en sus propias palabras, *“devolverle al arte lo que la guerra le ha robado”*<sup>14</sup>, al considerar que con anterioridad al descubrimiento y posterior desarrollo del preimpresionismo e impresionismo, no existía el camuflaje militar. Para ello, ha tomado como referencia las distintas texturas de un buen número de uniformes militares y gracias a estas, ha reproducido digitalmente la obra de diversos paisajistas en base a estos fragmentos, haciendo que los uniformes se comporten *“como si de un tubo de pintura se tratara”*<sup>15</sup> (Fig. 205). Dentro del propio cuadro,

---

<sup>11</sup> Así lo afirmó en numerosas ocasiones durante el curso magistral *“El artista en la era digital”* (2014) celebrado en la Universidad Internacional Menéndez Pelayo, al que tuvimos la oportunidad de asistir.

<sup>12</sup> *“Jose Manuel Ballester muestra con sus cuadros que se desarrollan entre los polos de lo natural y lo artificial, un realismo severo cercano a la fotografía, que tiene un carácter muy personal.”* Theodor Flemming, Hanns en VVAA *“Realismos”*. Ansorena. Madrid. 1993.

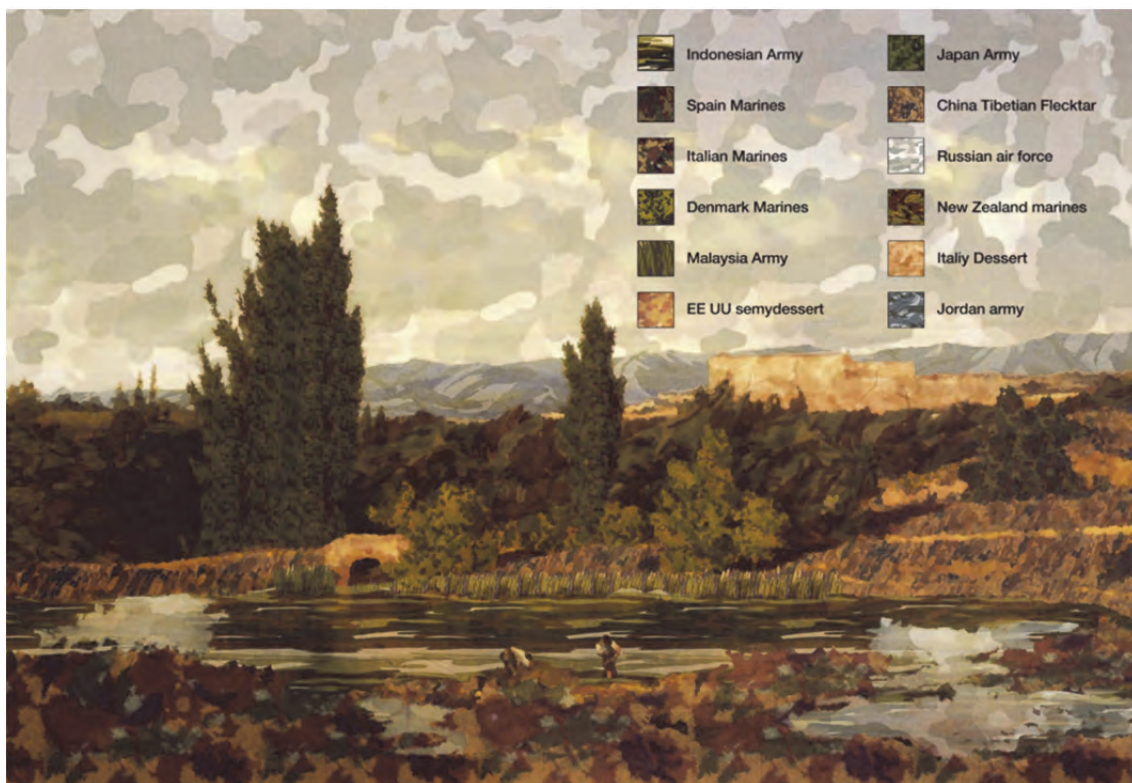
<sup>13</sup> Pueden encontrarse imágenes de estas obras en la página web del artista: <http://www.josemanuelballester.com/>

<sup>14</sup> Texto extraído de la página web del artista: [online]  
<http://www.mateomate.com/doc/pdfs/PaisajesUniformados.pdf> [Consultado: diciembre 2014]

<sup>15</sup> Ibídem .



además, también se ofrece como referencia un esquema con los colores de los uniformes empleados y un texto con el nombre del ejercito al que pertenecen, de tal modo que podemos comprobar donde está cada uno de ellos en la imagen que tenemos entre nosotros. Con este proceso, en definitiva, el resultado se transforma en unas obras que visualmente (a una cierta distancia) son tremendamente similares a su original, ya que en el fondo el medio es el mismo -la única diferencia radica en la limpieza del proceso en este último caso, basada en una impronta fría y un tanto mecánica en aquellas zonas donde el uso de las texturas de los uniformes se hace más evidente- además de añadir, obviamente, una nueva intencionalidad política en cada uno de ellos.



**Fig. 205. Mateo Maté. “Paisaje Uniformado 8”. (Carlos de Haes Paisaje de Rivera del Manzanares. 1857.) “2007”**

Por otra parte, un usuario habitual de herramientas de retoque fotográfico como Photoshop, es posible que reconozca en estas obras de Maté, al menos en un primer vistazo, un efecto muy similar al resultado de aplicar uno de los

diferentes filtros artísticos que el programa posee, lo que acaba también por otorgarle un grado más de “digitalidad” a las obras del artista.

José Ramón Amondaráin, también se valió de este tipo de herramientas para conseguir lo que, usando un término duchampiano, Francisco Javier San Martín ha calificado como “*Ready made ayudado*”<sup>16</sup> en su obra “Volunteer” de 2006. En ella, ha aportado color minuciosamente sobre una fotografía de Jeff Wall que originalmente se concibió en blanco y negro, para posteriormente ampliar uno de sus extremos, prolongando así una pintura mural que aparece en la imagen y que Amondarain ha potenciado con colores saturados. De este modo, ha convertido un “*lugar deprimente*” establecido como una imagen con cierta melancolía y en blanco y negro, en “*un jardín de infancia*”<sup>17</sup> lleno de color y vida. Esta circunstancia se traduce en una sensación de cierto “extrañamiento” –más aún para aquellos que no tienen en mente el referente



**Fig. 206. José Ramón Amondarain. “Volunteer”. 2007 (Fragmento).**

---

<sup>16</sup> San Martín, Francisco Javier en VVAA “100 artistas españoles”. Exit. Madrid. 2008. P.60

<sup>17</sup> Ibídem.

de la obra de Wall- convirtiéndose el conjunto en una especie de atrayente imagen onírica.

Los procesos de edición de imagen, como el empleado por Amondarain en esta obra, se han multiplicado; de hecho, prácticamente todas las imágenes que nos rodean dependen en mayor o menor medida de estos<sup>18</sup>. Recordemos que el arte digital -y la imagen de esta naturaleza-, tenía como una de sus principales características, su calidad en tanto que medio “hibrido”: su naturaleza integradora era capaz de favorecer estas modificaciones en su composición, al ocultarse bajo su trama la distinta procedencia de los diferentes elementos que la integraban. Esta característica que nos recuerda a las técnicas del collage y que se despliega especialmente con los programas de retoque fotográfico ejemplificados en Photoshop<sup>19</sup>, resultará fundamental, acentuando la comparación entre el uso de este tipo de programas y el medio pictórico, tal y como nos advierte Víctor del Río hablando de la configuración del mismo:

*“Pero el diseño del programa resulta ser tan pictórico como heredero de la técnica que inventaran George Grosz y John Heartfield. Su carácter pictórico no residiría tanto en una serie de funciones etiquetadas metafóricamente bajo*

---

<sup>18</sup> Víctor del Río subrayaba como el aspecto de una imagen permitía adivinar algunos rasgos referentes a su ámbito de producción, al ofrecer algo de aquello que la genera: *“Todo ello puede ser especialmente significativo a propósito de las últimas generaciones de imágenes y a su dependencia más o menos manifiesta de los procesos de edición.”* (Del Río 2001) Op. Cit. P.1.

<sup>19</sup> *“Se trata de un programa que es utilizado por muchos artistas, incluso por aquellos a quienes no se suele asociar con los métodos y planteamientos del arte digital. Este software, que se encuentra en el mercado desde el año 1990 (...) es una de las herramientas más importantes de los diseñadores gráficos, ya que es capaz de corregir imágenes originales de manera que resulte imperceptible a nuestros ojos y modificar sutilmente documentos originales”.* (Lieser 2009). Op. Cit. P.75.



**Fig. 207. Pablo Genovés. “Los nuevos Dioses”. 2011.**

*el vocabulario de la pintura (lienzos, paletas, pinceles...), como en la propia estructura del programa. La pintura se ha descrito en la tradición por el ejercicio de la veladura y por la lógica de las capas. El secreto de la pintura residía en un saber de las superposiciones y las transparencias. Su esencia era un modo de “poner” la materia sobre el lienzo en una sucesión de planos. Photoshop se basa en un sistema de capas y canales en los que es posible componer y descomponer la imagen.”<sup>20</sup>*

---

<sup>20</sup> (Del Río 2001) Op. Cit. P.4.

El peligro, reside en un posible abuso de estas capacidades. La agencia Associated Press, por ejemplo, decidió prescindir de Narciso Contreras, fotógrafo galardonado con el premio Pulitzer, por considerar que había retocado en exceso algunas de sus fotografías<sup>21</sup>; así pues ¿dónde está el límite? ¿cuándo una imagen supera la cantidad de retoque aceptable?<sup>22</sup>, lo que queda claro es que esta posibilidad no puede asociarse únicamente al medio digital, pues el retoque –como ya también vimos- existía desde los inicios de la fotografía analógica, con los más célebres ejemplos representados en el fotoperiodismo<sup>23</sup>. Existe una diferencia importante entre ambos procesos, que nos apunta Jaime Munárriz. En la fotografía analógica, las manipulaciones se

---

<sup>21</sup> Delclós, Tomás “Los límites del retoque fotográfico”. Opinión. El País. Marzo 2014. [online] [http://elpais.com/elpais/2014/03/07/opinion/1394215734\\_842538.html](http://elpais.com/elpais/2014/03/07/opinion/1394215734_842538.html) [Consultado: noviembre 2014]

<sup>22</sup> “Photoshop está pensado para pulir fotografías. La consecuencia de su uso son esas revistas horribles en las que todo el mundo tiene el mismo aspecto (...) Ahora todo está pulido, igualado. La locura es que si ves seis fotografías de seis personas distintas, te das cuenta de que todas tienen la misma expresión.” Hockey, David en (Gayford 2011). Op. Cit. P119.

<sup>23</sup> “Si se presta atención a la historia del fotoperiodismo, no resulta difícil reconocer la existencia de «manipulaciones» o «dirigismos» en la producción de numerosas fotografías de Jacob Riis, Weegee, Joe Rosenthal, Robert Doisneau, Eugene Smith, Dorothea Lange, Robert Capa, etc. Los datos disponibles sobre la producción de importantes fotografías «míticas» de la historia del periodismo gráfico contemporáneo como *La madre migrante* (Lange, 1936), *Tomoko bañado por su madre* (Smith, 1972), *El miliciano muerto* (Capa, 1936), *Alzando la bandera en Iwo Jima* (Rosenthal, 1945), etc., permiten cuestionar el carácter indicial u objetivo de la fotografía, lo que no resta relevancia, fuerza expresiva ni valor documental (e incluso artístico) a estas imágenes. Cabe preguntarse, en este contexto, cómo abordar el estudio de la fotografía para identificar la existencia de lo que se identifica comúnmente como manipulaciones de la imagen.” Marzal Felici, Javier “La muerte de la fotografía” en “Revista de Occidente” Septiembre 2008. Nº 328. P.76



llevan a cabo sobre el negativo químicamente, cambiando el resultado que se ha obtenido con anterioridad y después sobre el papel de la copia resultante. Para obtener una copia de esta imagen debemos repetir los procesos de copiado y revelado. En la fotografía digital, -como por ejemplo en las obras de Pablo Genovés (Fig. 207)- sin embargo, pueden conservarse los datos originales de captura, realizando todas las modificaciones sobre una copia del primero, que a posteriori puede reproducirse sin repetir el proceso<sup>24</sup>. Las imágenes digitales por tanto suponen menos “riesgo” para el que las modifica<sup>25</sup>, lo que podría implicar que fuera mucho mayor el volumen de imágenes modificadas en este medio y que quizá para ejemplificar una imagen “auténtica” debiéramos recurrir a los sistemas analógicos. Sin embargo, las imágenes más veraces podrían estar dentro de la tipología de las imágenes digitales, como apuntaba José Ramón Alcalá, que considera que éstas serían las obtenidas por sistemas de mensajería instantánea, dada la baja posibilidad de modificación en tiempo real:

*“La verdad está, pues, en la confianza en el fotógrafo y en la certidumbre de ‘limpieza’ del proceso de transmisión de la misma. Ganan aquí, por goleada, las transacciones de fotografías de baja calidad y resolución enviadas vis-a-vis a través de sistemas de transmisión directos y en ‘tiempo real’ (como por ejemplo, los chats o los mensajes multimedia).”*<sup>26</sup>

Sin embargo la transmisión en tiempo real, requiere velocidad y calidad en el soporte tanto del medio a través del cual se intercambian esos datos (conexión) como del hardware que les da soporte (teléfono, Tablet, etc.); por

---

<sup>24</sup> (Munarriz 2006). Op. Cit. P.114.

<sup>25</sup> ¿En que medida sería por tanto la pintura digital realizada con dispositivos electrónicos como el ordenador, una pintura “sin riesgo”?

<sup>26</sup> (J. R. Alcalá 2011). Op. Cit.P.45.

tanto, muchas veces nos encontramos con que una transmisión en tiempo real implica, necesariamente, una pérdida de calidad en los datos. Esto se ejemplifica perfectamente con las reproducciones de contenido en streaming, que terminan por adoptar en ocasiones un aspecto similar al de las pinturas digitales de Gert Rappenecker (Fig. 208) -por la compresión a la que son sometidas- o presentar ruidos o interferencias, conocidos como *glitchs* (o *glitches*), de los que hablaremos más adelante. El artista suizo, está pintando sin “pintar”<sup>27</sup>; haciendo guiños al género del paisaje, sin emplear pintura, con motivos que parten desde lo cinematográfico. Recordemos en este sentido la serie de Miguel Aguirre “*Biopic*”, que de algún modo alude al retrato histórico



**Fig. 208. Gert Rappenecker. “*From ‘Zabriskie Point’*”. 2002.**

---

<sup>27</sup> Jeff Koons en su famosa serie “*Made in Heaven*” venía a efectuar una estrategia similar. Creó varios *cuadros al óleo sobre lienzo*, sin tocar un solo pincel, por medio de impresiones fotográficas especiales de tintas oleosas.



desde el género cinematográfico y viceversa (representando a actores que han interpretado el papel de figuras relevantes de la historia). Ambos artistas desarrollan un curioso juego de rebotes y alusiones en el terreno de la ficción.

Rappenecker crea pinturas digitales a partir de fotogramas de películas, pero al igual que Maté (que completa una imagen) o Ballester (que efectúa una labor sustractiva), no deja indicios sígnicos en forma de pixel o características típicamente asociadas a lo digital. Estas obras, sobre todo a través de fotografías, podrían pasar por acuarelas o pinturas realizadas con veladuras, aunque con un aura relativamente controlado que podría rememorar la estética de las fotocopias<sup>28</sup>. Pese a que cierta frialdad puede indicarnos el origen de la imagen, únicamente su contemplación directa nos daría las pistas necesarias para afirmar con rotundidad su condición de digital (pintura digital), como el soporte de papel fotográfico de su impresión, o la ausencia de accidentes pictóricos (en forma de leves goteos u otro tipo de sucesos inherentes al propio proceso) en este caso, así como en el hecho de que no exista una leve diferencia de textura en las “pinceladas” de la pieza<sup>29</sup>. Podríamos hablar por tanto de pintura digital cuando se emplea el ordenador como medio pictórico, y

---

<sup>28</sup> “Así, Gert Rappenecker vacilará con cualquier atisbo de tinte ‘romántico’ al trabajar a partir de folletos turísticos sus paisajes de mediados de los noventa. Su serie *Real Estates* resulta significativa al respecto. Como también lo son sus *Screen Paintings*, en este caso a partir de películas de cine. La transformación de la imagen y el mestizaje de medios para su expansión tratan, en este caso, de subvertir las jerarquías de eso que llamamos «aura». Lo sublime nace así de lo banal de una pintura con «sabor» a fotocopia.”. Barro, David y Bonet, Juan Manuel. “*Alex Katz. Casi nada.*” Museo Arte Contemporáneo Gas Natural Fenosa. A Coruña. 2012. P.18

<sup>29</sup> En pintura tradicional también pueden conseguirse una superficie sin texturas y absolutamente plana, por medio de la diferente dilución y densidad en la aplicación de la misma y el empleo de distintos barnices.

también cuando desde el medio pictórico, se citan algunos recursos o características del medio digital<sup>30</sup>.

Luis Gordillo –figura de indiscutible relevancia, conceptual y cualitativamente hablando, dentro de la de la pintura española- , para nosotros siempre ha sido un pintor *digital*, aunque haya empezado a emplear el ordenador recientemente, aprovechando el potencial para su pintura que este medio posee. José Jiménez en relación a las obras expuestas en su muestra en el Artium de Vitoria afirmaba lo siguiente:

*“En los últimos años, esa interrogación de los estratos de la imagen se conduce también a través de un nuevo útil: el ordenador. Las dos últimas series de obras –magníficas– así elaboradas –Contraespejos (2013) y Aparición-Lágrima (2013), presentes en la muestra– salen de ahí. Los componentes expresivos iniciales, dibujos o células pictóricas, cuadros pequeños, fueron fotografiados y después transformados, reelaborados, en el ordenador. A continuación, otra reelaboración: cortar y pegar elementos y componentes. Tras ello, con los materiales así ensamblados, se realizan impresiones digitales en gran formato. Y, finalmente, sobre esas impresiones se hacen nuevas intervenciones pictóricas.”*

Lo interesante del caso es la naturalidad con la que Gordillo ha adoptado el método, y como no solamente presenta el resultado digitalizado sino que incorpora el ordenador dentro del proceso, para modificar posteriormente las imágenes obtenidas o incluirlas de nuevo en un proceso de digitalización, edición, etc. en el que el único que decide cuando terminar, es el artista<sup>31</sup>. No

---

<sup>30</sup> También podría citarse el caso contrario, en el que desde lo digital se hace alusión a lo pictórico de un modo radical, como por ejemplo en el proyecto “*Brush Stock Paintings*” de Manuel Fernández, en el que mediante “pinceles” y manchas digitales obtenidas a través de internet, se reproducen obras con aspecto de pinturas expresionistas abstractas.



**Fig. 209. Luis Gordillo. Estación de Metro de Madrid “Alsacia”.**

obstante, con anterioridad a las fechas indicadas, Gordillo ya había tenido experiencias en el campo de lo digital, llegando a emplearlo para proyectos específicos como la pintura mural de la Línea 2 “Alsacia” del Metro de Madrid, desarrollado en 2011, en colaboración con Juan Carlos Melero (su asistente cuando de ordenadores se trata). En el empleo un tipo de imagen clásica en sus composiciones y que podríamos calificar de típicamente digital, aunque obviamente adaptada a las condiciones del entorno:

*"Hacían falta imágenes, fuertes y grandes que pudieran competir con esas otras energías y obstáculos visuales (...) Aunque en ningún momento se abarca el mural completo, los fragmentos que se ven tienen la suficiente*

---

<sup>31</sup> Veremos como esta inclusión del ordenador como herramienta y filtro de imágenes, (que pueden pasar una y otra vez por él y modificarse posteriormente con pintura) es una práctica relativamente habitual en muchos de los artistas que optan por este medio.

*energía para dialogar con todos los elementos que están ya de algún modo incluidos visualmente en la instalación. Es algo dinámico y muy vivo.*<sup>32</sup>

No obstante, para Gordillo el medio digital tiene algunos riesgos, pues a su parecer el ordenador es incapaz de producir imágenes carentes de atractivo: *“El ordenador no produce nada feo, al trabajar en él todo resulta articulado... Por eso, lo más difícil es eliminar, deshacerse de aquello que daría un resultado demasiado armónico, embellecido.”*<sup>33</sup> ( a este respecto recordemos las críticas sobre la *visualidad* del medio a las que hicimos mención al comienzo de este apartado sobre lo digital).

Al igual que Gordillo, tampoco ha tenido reparos en adaptarse a la técnica digital David Hockney, quien, si cabe, la ha acogido con mayor entusiasmo. Citemos de nuevo sus dibujos realizados con smartphone (que envía cada día a sus amigos por correo) y, asimismo, su trabajo con tablet (en este caso un Ipad de Apple) del que ha llegado a afirmar: *“Picasso se hubiera vuelto loco con algo así”*<sup>34</sup>. El pintor británico ha mostrado un interés en la última tecnología que contrasta con el carácter tradicional de sus últimas exploraciones artísticas en torno al paisaje; como afirma Martin Gayford<sup>35</sup>, Hockney ha utilizado medios artísticos innovadores para plasmar los temas artísticos clásicos. Obsesionado por la naturaleza, se trasladó a Bridlington, en Yorkshire, al este de Inglaterra, para establecer su estudio allí -tras muchos

---

<sup>32</sup> Achiaga, Paula. *“Luis Gordillo se sube al metro”* en El Cultural Marzo 2011. [online] <http://www.elcultural.com/noticias/arte/Luis-Gordillo-se-sube-al-metro/1459> [Consultado mayo 2012]

<sup>33</sup> *Ibídem*

<sup>34</sup> Hockney, David en (Gayford 2011) Op. Cit.P.191.

<sup>35</sup> (Gayford 2011) Op. Cit.

años en California- y retratar sus paisajes una y otra vez, fascinado por sus cambios de luz, la cercanía del mar y la tranquilidad del entorno.

Hockney, como Gordillo, se acercó también a la tecnología digital a una edad avanzada, ya que nunca antes había tenido contacto “creativo” con este medio en concreto –programas de edición de imagen y dibujo sobre equipos táctiles-; no obstante, siempre se ha mostrado interesado en la tecnologías del pasado (recordemos sus investigaciones sobre herramientas ópticas) y del presente, experimentado con fotografías, fax, fotocopadoras, etc. Esta circunstancia, le ha supuesto un lógico periodo de adaptación, ya que, pese a que se intente crear software accesible, adaptarse a un programa para dibujar o pintar requiere de la admisión de una serie de reglas impuestas por parte de un tercero, (el propio diseñador del software) que no se tienen con los materiales tradicionales. De este modo el empleo de estos programas hasta cierto punto, influye en la manera en la que se dibuja o pinta. No obstante, parece ser que el esfuerzo le mereció la pena al pintor británico:

*“Debo admitir que me llevó bastante tiempo dominar el iPhone, [Sic] descubrir cómo conseguir líneas más gruesas o delgadas, cómo aplicar transparencias o suavizar aristas. No empecé a dibujar con él hasta el pasado mes de enero. Entonces me di cuenta de que tenía ciertas ventajas increíbles: es una herramienta visual asombrosa.”<sup>36</sup>*

En 1989, Hockney fue invitado por Adobe, junto con otras personas, al lanzamiento de Photoshop, en un episodio que nos trae a la memoria las experiencias de Warhol que citábamos con la presentación del Commodore

---

<sup>36</sup> Hockney, David en *Ibídem*. P.90.



**Fig. 210. David Hockney. “The arrival of spring in Woldgate, east Yorkshire in 2011 (TWENTY ELEVEN) -12 APRIL 2011, NO.1”. 2011.**

Amiga. Según sus propias palabras<sup>37</sup>, cree que fue debido al conocimiento por parte de la marca, de su collage sobre la carretera de Pearblossom (Fig. 36). Sus manifestaciones al respecto fueron concluyentes: por una parte pensó que todo lo que le habían transmitido era esencialmente dibujo, -o estaba relacionado con el medio- y por otra, que esta tecnología supondría “el final” de la fotografía química, porque no se podía trabajar con este tipo de foto en

---

<sup>37</sup> Kogi, Martin y Lund, Christian. Entrevista con David Hockney. Museo de Arte Moderno de Louisiana. 2011 [online] [https://www.youtube.com/watch?v=oAx\\_aYGmpoM](https://www.youtube.com/watch?v=oAx_aYGmpoM) [Consultado marzo 2014]

Photoshop. Del mismo modo, manifestaba haber entendido que tendría un montón de aplicaciones en el futuro; sin embargo, actualmente considera que ha vuelto a las revistas particularmente parecidas, aburridas, puliendo la fotografía<sup>38</sup>.

Entendemos que Hockney ha sabido combinar sus intereses en la percepción de la realidad creando a la vez, con estos trabajos digitales, una realidad alternativa. José Ramón Alcalá subrayaba en *“La piel de la Imagen”*, como las nuevas tecnologías nos ofrecían *“la posibilidad de obtener formas inéditas de relacionarnos con la naturaleza”*, y dentro de esas dos formas de confrontamiento del hombre frente a lo natural y a sí mismo, coexistirían otras dos formas diferentes:

*“...la que simplemente amplifica el registro de la mirada gracias a su alta ‘profetización’, y la que, gracias a su nueva condición híbrida, la orienta hacia la posible construcción de una mirada inédita de la naturaleza y, por tanto, hacia el desvelamiento poético de una naturaleza inédita.”*<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Recordemos los comentarios que hacíamos al respecto del abuso de este tipo de programas. Hockney destaca aquí uno de los problemas que acarrea este uso excesivo.

<sup>39</sup> (J. R. Alcalá 2011) Op. Cit. P.48.



## 6.4. DIGITALIZAR COMO CODIFICAR

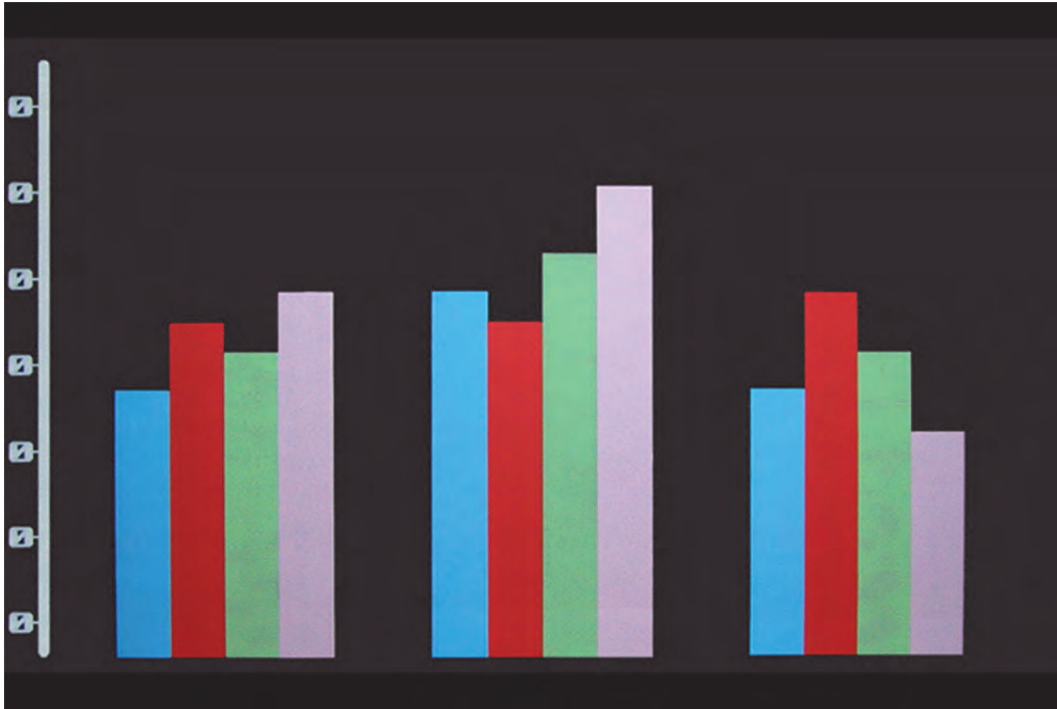


Fig. 211. Miguel Aguirre. "Wall Street Abstract." 2011.

### El pixel

Hemos visto cómo los primeros ordenadores realizaban dibujos mediante sistemas basculantes u osciloscopios que estaban muy alejados de la esencia de lo que consideramos una imagen digital hoy. Podríamos decir que, de algún modo, estos métodos de representación, eran los sistemas más "analógicos" de presentar una imagen "digital", -si es que podemos calificarlos como tal<sup>1</sup>-

---

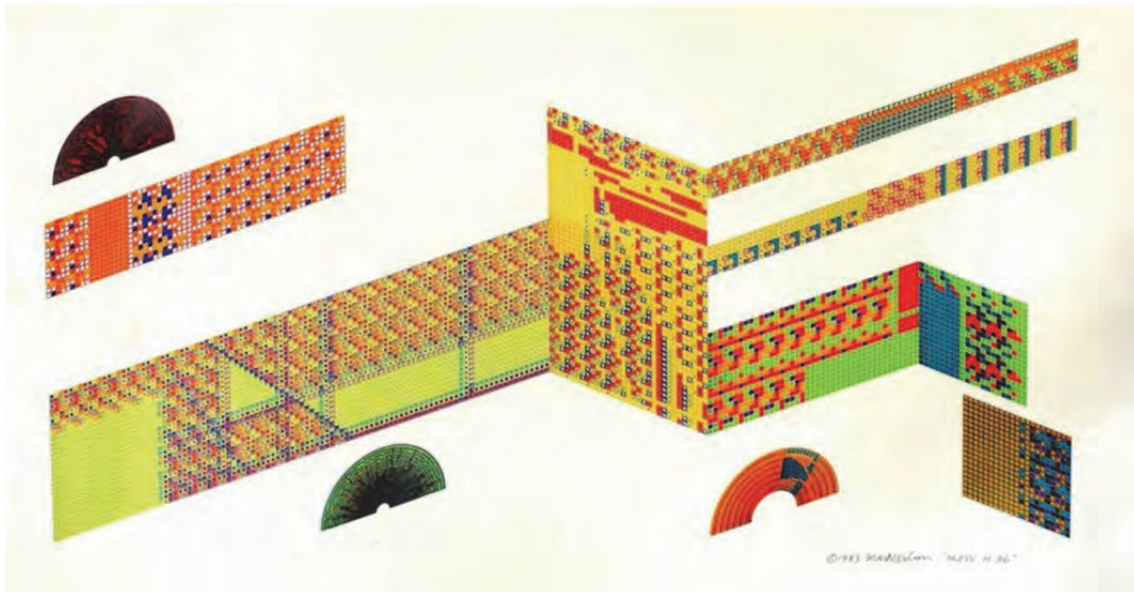
<sup>1</sup> Resultaría complejo evaluar hasta qué punto una imagen de este tipo puede ser o no digital, pues está elaborada mediante medios digitales (con las instrucciones de una máquina, que ha sido programada) pero también mediante medios analógicos muy similares al dibujo tradicional (la huella que deja la tinta de una aguja en un osciloscopio).

atendiendo siempre claro está, a su propio origen. Posteriormente, una vez establecida una regla de juego en forma de cuadrícula retícula o diagrama, los sistemas gráficos pudieron avanzar poco a poco hasta su desarrollo actual. En un inicio, el empleo de los gráficos era muy simple, pues tenían un sentido meramente ilustrativo en el sentido más práctico de la palabra, como por ejemplo diagramas o gráficas estadísticas que vemos escenificados en la pintura de Miguel Aguirre (Fig. 211). Experimentos como el mencionado en el Centro de Cálculo de la actual Universidad Complutense, intentaron potenciar el lado creativo de estas máquinas orientadas en un principio únicamente a trabajos puramente matemáticos y representaciones gráficas de este tipo. El desarrollo de la microinformática y el ocio digital, posibilitó que los ordenadores se popularizaran y empezaran a desarrollar sus posibilidades gráficas, lo que terminó por influenciar al arte y a su estética, al emplear el ordenador como herramienta en el proceso creativo. En cualquier caso, estos gráficos “primitivos”, se convertirían ya de algún modo, en parte del imaginario común asociado a la imagen digital o lo informático, pues recordemos que la mayoría de los equipos informáticos en sus inicios, fueron desarrollados con la intención de sobreponer productividad a creatividad.

Ya desde esos comienzos, el pixel, expresión que proviene del acrónimo “*picture element*” se impuso como estándar. Este elemento es la unidad mínima visual digital por excelencia, de aspecto cuadrado y regular, que solo puede ocupar individualmente un espacio y estado, y a la que cualquier imagen de este tipo se ve sometida en última instancia, ya que es su base intrínseca:

*“A diferencia de la fotografía en color o una pintura, una imagen típica de ordenador no es suave y continua, sino que contiene unos pequeños elementos o píxeles que son organizados en filas y columnas como las baldosas individuales de un mosaico. Todos estos elementos de la imagen son*

del mismo tamaño y cada uno de ellos es asignado a un número predeterminado de colores.<sup>2</sup>



**Fig. 212. Mark Wilson. “Skew H36”. 1983.**

Deken, obviamente, hablaba de lo que entendía por imagen típica de ordenador en su contexto, apenas iniciados los años ochenta. Hoy sin embargo, aunque se produzca esta peculiaridad en la imagen digital, esta unidad no tiene por qué evidenciarse. Una imagen pixelada nos remite a lo informático sí, pero de algún modo también ligeramente a un reciente pasado. Román Gubern lo definía en los términos siguientes:

*“La producción de imágenes icónicas por ordenador se basa también en su composición con puntos elementales y discretos (pixels: acrónimo de picture elements), a cada uno de los cuales se les atribuyen valores numéricos que los posicionan en un sistema de coordenadas espaciales, en dos o tres dimensiones, y eventualmente con otros valores complementarios para su*

---

<sup>2</sup> (Deken 1983). Op. Cit. P.15. [Traducción propia]

*color, indicando la proporción de rojo, de verde y de azul que le corresponde a cada uno de ellos, además de su luminosidad.*<sup>3</sup>

Seguidamente, además, nos advierte cómo esta técnica resulta ser una evolución o “*perfeccionamiento sofisticado*” de prácticas precedentes como el tapiz<sup>4</sup> o el mosaico que viene a escenificarse mediante una matriz de números en columnas y filas que hace las veces de soporte y sobre la que la propia imagen es independiente y autónoma<sup>5</sup> (pensemos por ejemplo en la obra basada en algoritmos de Mark Wilson (Fig. 212), que mediante pequeños elementos que interrelaciona escenifica una y otra vez una circunstancia similar). De igual modo Gubern considerará que la infografía<sup>6</sup>, en tanto imagen digital, contiene las dos ventajas históricas de la pintura y la fotografía: de la primera de ellas obtendrá su capacidad para “*inventar formas*” que le sirve para

---

<sup>3</sup> (R. Gubern 1987) Op. Cit. P.96.

<sup>4</sup> La obra de Margret Eicher hace referencia explícita en este sentido a los tapices del Barroco, pues trabaja con los bordados y telas componiendo fragmentos obtenidos de la televisión, la prensa y sus propias fotografías. (Lieser 2009). Op. Cit. P.78

<sup>5</sup> “Es por lo tanto legítimo afirmar que en la videografía y en la infografía existe una autonomía permanente de la imagen matriz en relación con su soporte de registro, magnético o electrónico, tanto en lo que atañe a su dispar extensión física, como a las formas latentes que jamás pierden su potencial de fluidez o versatilidad, sin que sus alteraciones ni su borrado dañen su soporte físico.” Ibídem. P.98.

<sup>6</sup> Infografía es un término que fue utilizado en un principio para designar a los gráficos por ordenador, generalmente en tres dimensiones, que eran prerenderizados por el equipo empleando procesos matemáticos (tipo V-Ray, o 3D Studio) y posteriormente mostrados en pantalla. Posteriormente y en contextos menos especializados, se ha empleado de un modo más generalista. Holtz-Bonneau la define como “la aplicación de la informática a la representación gráfica del tratamiento de la imagen”.Holtz-Bonneau,Françoise “La imagen y el ordenador. Ensayo sobre la imaginería informática”. Fundesco.Madrid.1986 P.247.

no depender de un referente contenido en el mundo real, y de la segunda adoptara su “*precisión detallista*”, gracias a su naturaleza técnica y “*automatizada*”<sup>7</sup>. Estas características podemos también encontrarlas en la pintura de Nestor Sanmiguel Diest, que pareciera hasta cierto punto, precisamente, ceñirse a un patrón mecánico o automático<sup>8</sup>; tal es así que en este caso (Fig. 213) guarda un parecido razonable con alguna obra del artista Marius Watz (Fig. 214), que elabora sus procesos mediante la programación de



**Fig. 213. Néstor Sanmiguel Diest. “Y entonces tu luz inunda la calle” 2012. (Detalle)**

---

<sup>7</sup> (R. Gubern, La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea 1987). Op. Cit. P. 397.

<sup>8</sup> “Un trabajo procesual que se materializa en obras realizadas a partir de minuciosos y obsesivos trazados geométricos, y en las posibles combinaciones creadas a partir de módulos que se repiten de manera sistemática sobre las superficies de las telas, el papel y en el propio espacio expositivo”. Bergareche, Borja. “Descubrir en Frieze a un artista maño de 64 años.”, en ABC.es Cultura [online] <http://www.abc.es/cultura/arte/20131025/abci-frieze-sanmigueldiest-201310241008.html> [Consultado: agosto 2014]

un software generativo. En este caso, es el ordenador el que se encarga de ir elaborando las formas, a partir de unas instrucciones proporcionadas por el programador, que establece unas propias normas y controla una serie de variables, para posteriormente permitir que el programa actúe de forma “creativa”.

El filósofo alemán Max Bense se interesó en su relación con los ordenadores por intentar encontrar la posibilidad de descubrir una noción científica de lo “estético” y en este sentido, el matemático de Harvard George Birkhoff afirmó que podría establecerse una relación proporcional entre la simplicidad de las formas y su efectividad estética. Bense, consciente de que la estética no funciona de un modo tan simple, combinó la teoría de Birkhoff con los descubrimientos en la teoría de la información y la gramática generativa transformacional de Naom Chomsky, para idear un sistema libre de las limitaciones matemáticas de causa y efecto, concluyendo que la creatividad no podía obedecer a ninguna norma lógica ni estética. De este modo, ideó la “estética generativa”, que podría permitir programar a los ordenadores por medio de algoritmos para producir secuencias numéricas aleatorias<sup>9</sup>.

El resultado de la aplicación de estos procesos podría parecer meramente efectista pero desde algunas posiciones se defiende que realmente el proceso artístico reside en la propia programación de la máquina. En este sentido el matemático de Birkhoff afirmó “*escribir programas de ordenador me ayuda a pensar en problemas de arte*”<sup>10</sup>. Además, prestando atención al proceso complejo por el cual se ha generado la pieza de Watz, resulta complicado quedar cautivado únicamente por su apariencia estética; según afirma el propio artista, ha empleado un software, derivado de los software para

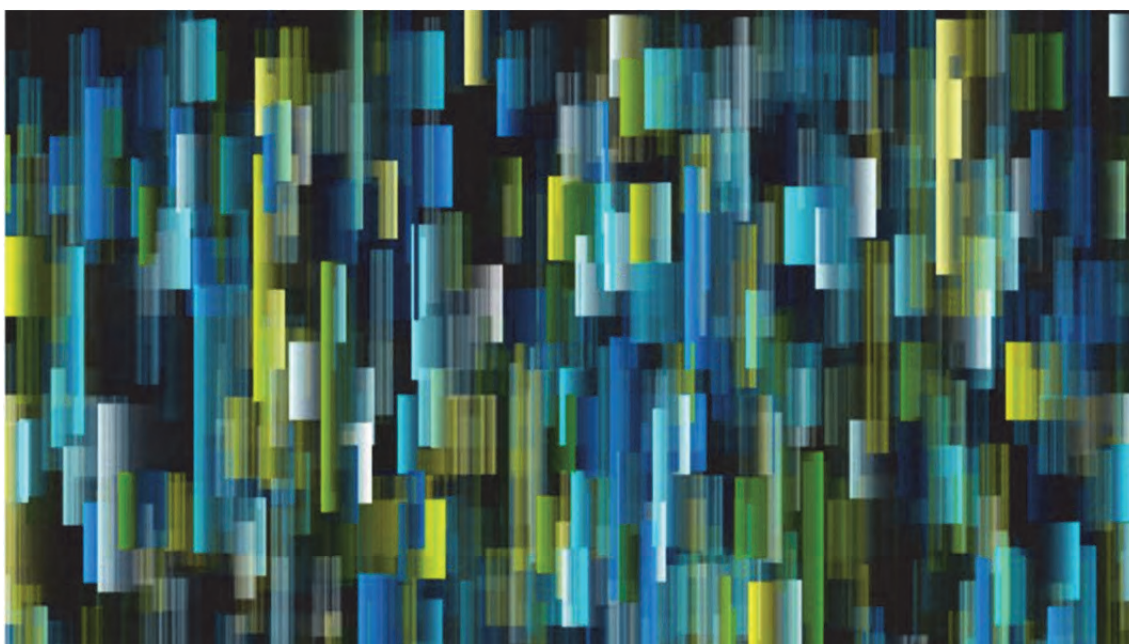
---

<sup>9</sup> (I. Miller 2014). Op. Cit. [Traducción propia]. P.70

<sup>10</sup> Ibídem. P.331.



actuaciones en vivo (entendemos que quizá hace alusión a sistemas VJ<sup>11</sup>), que responde al sonido, e imprime en relación a lo que escucha. De este modo las características espectrales de las ondas sonoras, se asignan a líneas de colores que se desvanecen o intensifican “*de acuerdo con los niveles de energía de sus respectivas bandas de paso*”<sup>12</sup>. Modificando los parámetros se obtienen diferentes lecturas del sonido, que se transforman en una experiencia plástica, siempre abierta y en continuo cambio.



**Fig. 214. Marius Watz. “Blocker”. 2010.**

En cualquier caso, volviendo al elemento base de la representación digital, el pixel, entendemos que podríamos considerarlo en esencia como el símbolo más representativo de la imagen informática; Lev Manovich sin embargo, no tiene tan claro el papel protagonista de este elemento, al considerar que existen softwares capaces de evitar la restricción del

---

<sup>11</sup> Acrónimo de *Visual DeeJay*, es un tipo de software que se emplea para mezclar imágenes y crear efectos visuales en tiempo real.

<sup>12</sup> Texto obtenido de la página web del artista. <http://mariuswatz.com/>



sometimiento a esta trama regular. En este sentido se manifestaba de la siguiente manera:

*“Pero incluso la representación por píxeles, que parece ser la esencia misma de las imágenes digitales, tampoco hay que darla por hecha. Algunos softwares de gráficos por ordenador han eludido la principal limitación de la tradicional matriz (grid) de píxeles, que es la resolución fija. El programa de edición de imágenes Live Picture convierte una imagen por píxeles en un conjunto de ecuaciones matemáticas, lo cual permite trabajar con una imagen de resolución prácticamente ilimitada. Otro programa de pintura, el Matador, permite pintar en una imagen diminuta, que a lo mejor consta sólo de unos pocos píxeles, como si se tratara de una imagen en alta resolución. (Lo logra descomponiendo cada píxel en una serie de subpíxeles.) En ambos programas, el píxel deja de ser la «última frontera»; por lo que al usuario respecta, simplemente no existe.”<sup>13</sup>*

Estamos en desacuerdo en este caso con Manovich, pues el pixel en ninguno de los dos casos deja de ser *“la última frontera”*. En el segundo de los dos casos citados, resulta particularmente evidente que el proceso que emplea *“El matador”* para crear esos subpíxeles, no consiste en descomponer cada pixel como afirma Manovich, sino más bien en ampliarlo: aumentando la resolución de la imagen de la que parte. En el primer caso, Lev Manovich nos indica que no estamos limitados por la cantidad de píxeles, pues una vez que *“Live Picture”* convierte la imagen en ecuaciones matemáticas, podemos trabajar con una resolución ilimitada. Aquí vemos dos problemas para no superar la limitación del pixel: por una parte, por mucho que ampliamos la resolución de la imagen, en última estancia el pixel sigue presente como expresión mínima de esta y, por otra, que esa capacidad ilimitada de resolución no puede ser tal, ya que siempre estará limitada a las capacidades del

---

<sup>13</sup> (Manovich 2005). Op. Cit. P.101.



**Fig. 215. Rafael Lozano-Hemmer. “Vectorial Elevation”. 2015**

hardware que le da soporte<sup>14</sup>. Hace años se acusaba a Microsoft de construir sus sistemas operativos Windows sobre la base de su antiguo sistema MSDOS<sup>15</sup>; esto le permitía a Microsoft no reescribir su software desde cero, sino ofrecer un aparente sistema operativo visual (en realidad un entorno de ventanas), construido bajo el amparo de un sistema operativo de línea de comandos (MSDOS), de tal modo que este siempre estaba presente bajo aquel. Este caso se da con la estructura pixel: podemos aparentar eludirla, pero en última instancia estamos de algún modo sujetos a ella.

---

<sup>14</sup> Esta es una hipótesis que aventuramos sin haber podido tener acceso al software citado, pero si habiéndonos relacionado y trabajado con distintos sistemas gráficos durante más de veinte años.

<sup>15</sup> Acrónimo de Microsoft Disc Operation System.

Hoy por hoy y hasta encontrar un sustento tecnológico mejor, la tecnología del pixel como “signo plástico” informático –haciendo uso del término de Carrere y Saborit<sup>16</sup>- es irremplazable. Las únicas propuestas de arte “digital” que pueden prescindir del pixel, son aquellas que abordan la cuestión desde medios tangenciales, como puede serlo en este caso la pintura o bien, todas aquellas que se materializan fuera de la pantalla. El proyecto de Rafael Lozano-Hemmer “*Vectorial Elevation*” (Fig. 215) podría servirnos de ejemplo en este sentido, pues si su formalización se basa en lo digital o informático, al llevarse a cabo fuera de la pantalla, deja de estar sometido a la estructura pixelizada.

Mediante una página web en 3d de libre acceso, cada visitante puede diseñar el movimiento de 18 reflectores móviles teledirigidos por robots, e instalados en un determinado emplazamiento, que varía en función de donde quiera desarrollarse el proyecto. El resultado es una serie de coreografías de luz que cambiaban cada seis segundos –un proceso bastante aleatorio que recuerda a los dibujos y software generativos citados- y que podían verse desde una distancia de quince kilómetros<sup>17</sup>, recordando de alguna manera también el proyecto temporal de arte público llevado a cabo por Julian LaVerdiere y Paul Myoda para homenajear a las víctimas del 11 de septiembre y que consistió en elevar dos columnas de luz sobre el territorio que ocupaban las torres gemelas<sup>18</sup>. El artista definió la pieza como “*la actualización tecnológica de los edificios con memorias ajenas*”<sup>19</sup>.

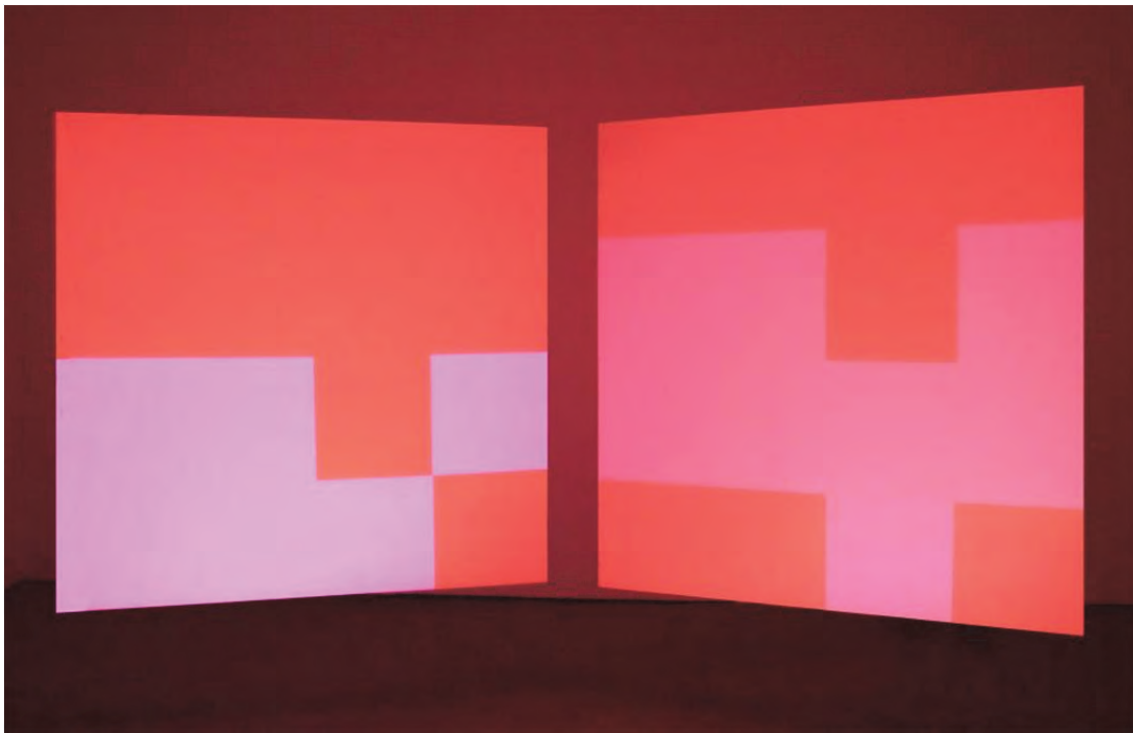
---

<sup>16</sup> (Carrere y Saborit 2000). Op. Cit.

<sup>17</sup> (Lieser 2009). Op.Cit. P255.

<sup>18</sup> Jana, Reena y Tribe, Mark. “*Arte y nuevas tecnologías*”. Taschen.Colonia.2006.P.62.

<sup>19</sup> Ibídem. P.62.



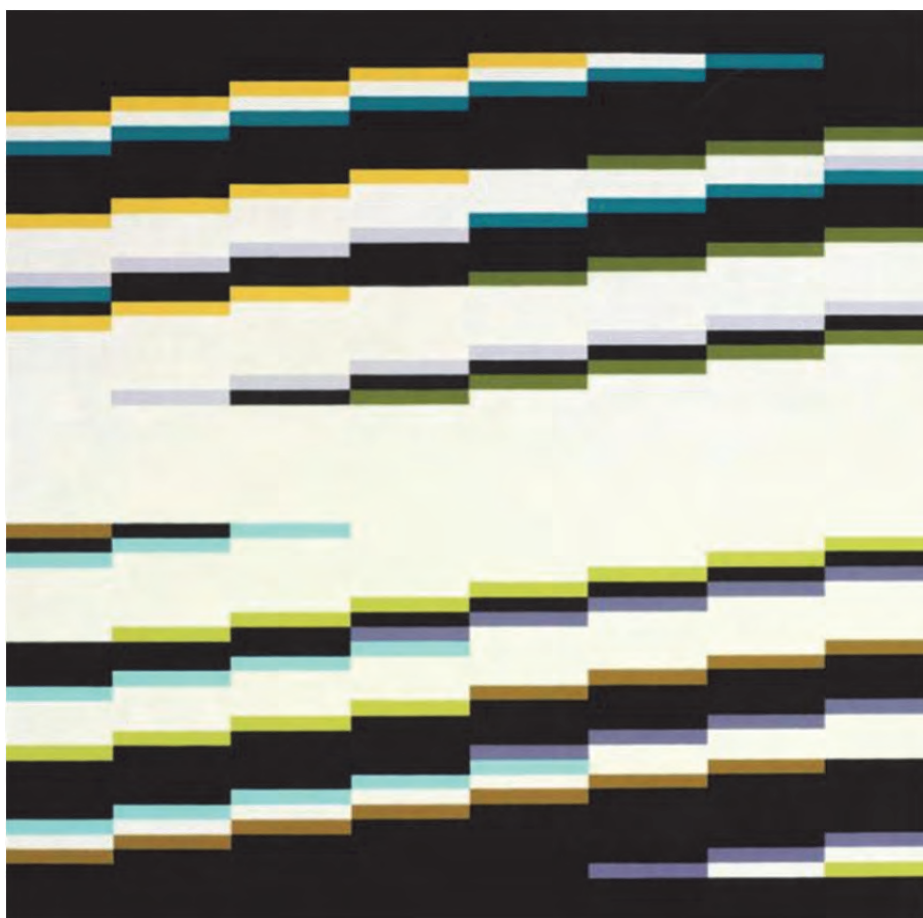
**Fig. 216. Ernest Edmonds. “Shaping Space One”. 2012.**

Ernest Edmonds (Fig. 216) ejemplifica en sus trabajos esta singularidad del elemento píxel y se sirve de sus características para elaborar piezas que lo potencien. Doctorado en matemáticas e interesado en ser artista, se sentía atraído por la obra de El Lissitzky's, Cezanne y Mondrian, -de quien afirmó que su trabajo *“no era tan aparentemente cerrado como podría parecer”*<sup>20</sup>- y en ellos vió, de alguna manera, un potencial de relación con el medio digital. Junto a Stroud Cornock, un escultor muy aficionado a los ordenadores, comenzaría a desarrollar proyectos interactivos con el lema *“la creatividad no está totalmente en las manos del artista”*<sup>21</sup>, siendo conscientes ya en 1970 de que el trabajo colaborativo era esencial y de que como ellos sugirieron, *“no sería nunca más*

---

<sup>20</sup> (I. Miller 2014). Op.Cit.P.80. [Traducción propia]

<sup>21</sup> Ibídem. P.79.



**Fig. 217. Jeffrey Steele. "SYNTAGMAS GIII 104". 1992**

*necesario suponer que un artista fuera un especialista en arte*<sup>22</sup>, entendiendo esto como la circunstancia de que cualquier especialista en otro medio podría participar en el campo artístico.

Inspirado por una anécdota entre Calder y Mondrian sobre la posibilidad de ver los trabajos de este último en movimiento<sup>23</sup>, comenzó a crear piezas

---

<sup>22</sup> *Ibídem.* P.80.

<sup>23</sup> *"Calder entró al estudio de Mondrian, vio los trabajos tan geométricos que estaba produciendo y le dijo '¿podemos verlos moverse?'" Ibídem.* P.86. [Traducción propia]

abstractas basadas en estructuras simples que se proyectaban desde el ordenador y tenían la capacidad de moverse. Así podemos ver en sus piezas organizaciones espaciales generativas, basadas en el audio, el video y las interacciones entre ambos, con estructuras de píxeles gigantes o franjas de color como en “*Broadway One*”, mostrado durante el Siggraph en Los Ángeles en 2004 o “*Shaping Space One*”<sup>24</sup>

En otros casos como los del artista británico Jeffrey Steele (Fig. 217), el ordenador ayudó de algún modo a la concepción de su arte generativo<sup>25</sup>, del mismo modo que haría como ya contemplamos por ejemplo, con Barbadillo. Resulta interesante ver cómo en este cuadro se reproduce el sistema de “*antialiasing*” del que hablamos con anterioridad, de tal modo que el contraste entre las zonas negras y las blancas, queda atenuado gracias a las franjas de otros colores que actúan como transición con elementos intermedios<sup>26</sup>.

Como ya apuntamos, entendemos que los gráficos por ordenador se popularizaron, sobre todo, durante la época dorada de los videojuegos, en la que reinaban los ordenadores de 8 y 16 bits, y en los que todavía se hacía muy patente el píxel. Está claro que empleando el píxel en pintura, aparte de remitir a este periodo de la historia de la informática o esencialmente a lo informático mismo, existe el atractivo de someterse a unas limitaciones impuestas. Esta característica seductora del píxel, permite que se siga utilizando actualmente

---

<sup>24</sup> Esta pieza puede verse en el canal de Youtube de Ernest Edmonds: [online] [https://www.youtube.com/channel/UC0m\\_iFGjoLI9StEYOE3LYrw](https://www.youtube.com/channel/UC0m_iFGjoLI9StEYOE3LYrw) [Consultado: junio 2015]

<sup>25</sup> Brown, Paul. “*White Heat Cold Logic: British Computer Art 1960-1980*”. MIT Press. Cambridge. 2008. P.129.

<sup>26</sup> Página 459.

incluso en desarrollos de software que emulan las limitaciones de los equipos en los que se comenzó a emplear esta estética o incluso llegue a trabajarse en estas mismas plataformas. El Commodore 64, uno de los ordenadores de 8 bits de los que hablamos, aunque puede mostrar 16 colores simultáneos, solo puede visualizar 4 colores a la vez por carácter, dentro de una celda que es un conjunto de un número determinado de píxeles<sup>27</sup>. Hoy en día los desarrolladores de gráficos centrados en C64 emplean “*herramientas de desarrollo cruzado*”<sup>28</sup>, que funcionan desde otras plataformas y tienen muchas más opciones, pero siempre se diseñan de tal modo que los resultados finales puedan verse en la máquina original, incluso aunque muchos de ellos ya no trabajan con este ordenador<sup>29</sup>.

En las pinturas de Miha Strukelj (Fig. 218), podemos encontrar también presente el pixel, en el sentido de interferencia de la imagen, o ruido visual (ya tuvimos ocasión de mencionar este fenómeno con anterioridad en la obra de Diego Vallejo y Pipo Hernández, entre otros) como elemento visual que se interpone y acaba con la interpretación ilusionista de la imagen. En el terreno informático, este concepto tiene aún más sentido pues no solo hace referencia a un posible defecto de la propia imagen, sino también a una deficiencia en el canal de transmisión de la misma, como por ejemplo los ruidos que pueden producirse por una incorrecta sintonización de la televisión digital (TDT) o en

---

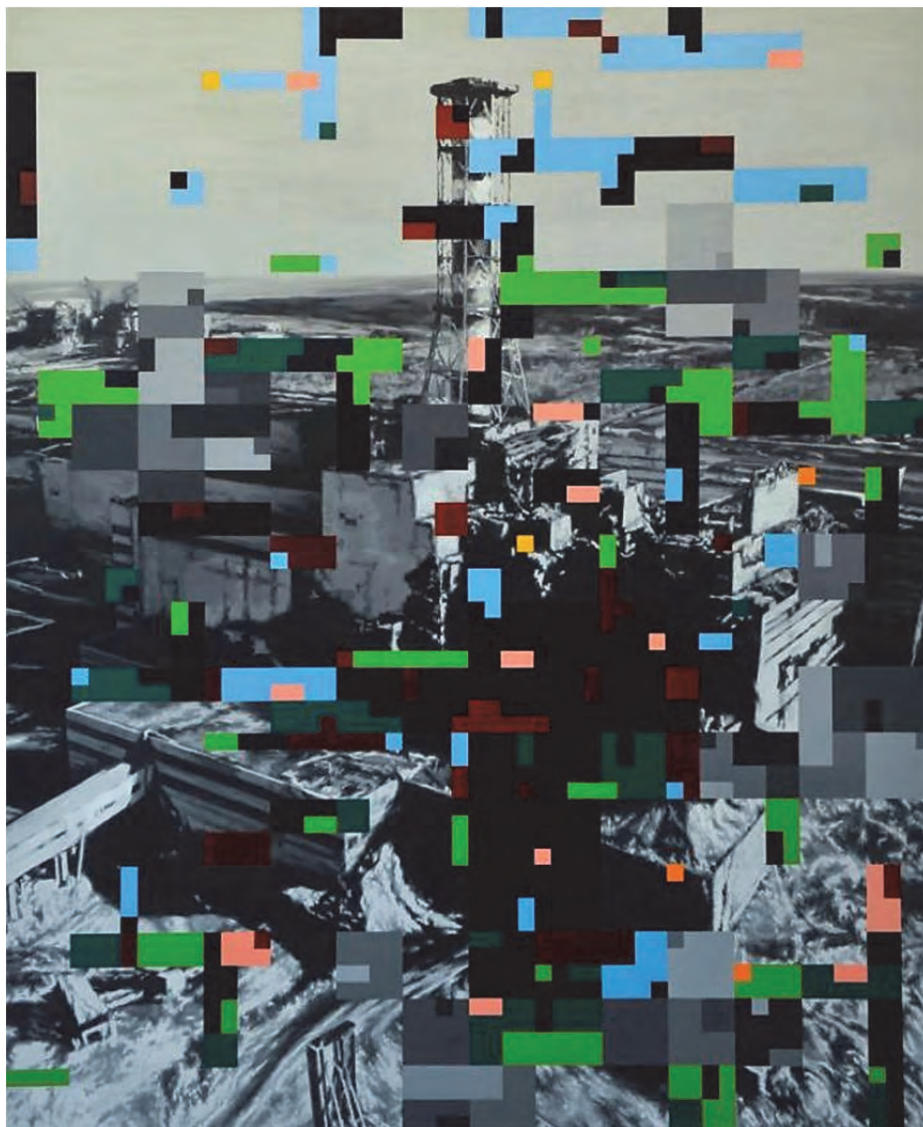
<sup>27</sup> (Csepai 2011). Op. Cit.

<sup>28</sup> Ibídem.

<sup>29</sup> La tendencia, dentro del llamado “Pixel Art” es a desarrollar conversores, que trasladan una imagen estándar al ordenador de ocho bits del modo más óptimo posible, aprovechando fallos de arquitectura de la máquina para ampliar sus capacidades, mostrando resoluciones mayores o un número más alto de colores. Ya enumeramos algún software específico que permite la creación de este tipo de imágenes.



los portales de contenidos en *streaming* como Youtube o Vimeo. Strukelj, que



**Fig. 218. Miha Strukelj. Sin título. 2004.**

trabaja con la imagen mediatizada, centra su interés en las partes de la ciudad menos visibles, estéticas o simplemente ignoradas. En ellas, trata de prestar atención no solo a los edificios, sino también a los diferentes elementos

geométricos o lineales<sup>30</sup>, característica que, de algún modo, también acentúa con la presencia de ese conjunto de “interferencias”.

En la exposición “Fotografía 2.0” comisariada por Joan Fontcuberta para Photoespaña 2014, se incluía la muestra “Data Recovery 2010-14” de Diego Collado. En ella se mostraban imágenes obtenidas por medio de un software de recuperación de archivos borrados. El artista había comprado previamente unas tarjetas de memoria de segunda mano, de las que se dedicó mediante un programa de este tipo, a extraer las fotografías que pudieran contener. Este software en ocasiones solo es capaz de recuperar algunas partes de la imagen, rellenando las partes irrecuperables con “*patrones, texturas y colores inventados*” por el propio programa, creando “*una continuidad surreal a la porción de la imagen original que sí se logró recuperar*”<sup>31</sup>. El resultado, además de ser muy “pictórico” en sí mismo, a nivel formal y conceptual podría calificarse en ocasiones de una versión “*automatizada*” de las fotografías pintadas de Gerhard Richter. Fontcuberta, además, señaló al respecto como uno de los “fantasmas” de la tecnología digital, residía en las sospechas que tenemos sobre su conservación en el futuro, ya que “*mientras un negativo analógico tiene una presencia física que posibilita su visualización directa, (...) un archivo de formato gráfico requiere ser decodificado para aportar la información que contiene*”<sup>32</sup>, poniendo de relieve también de qué modo el proyecto de Diego Collado habla sobre la memoria:

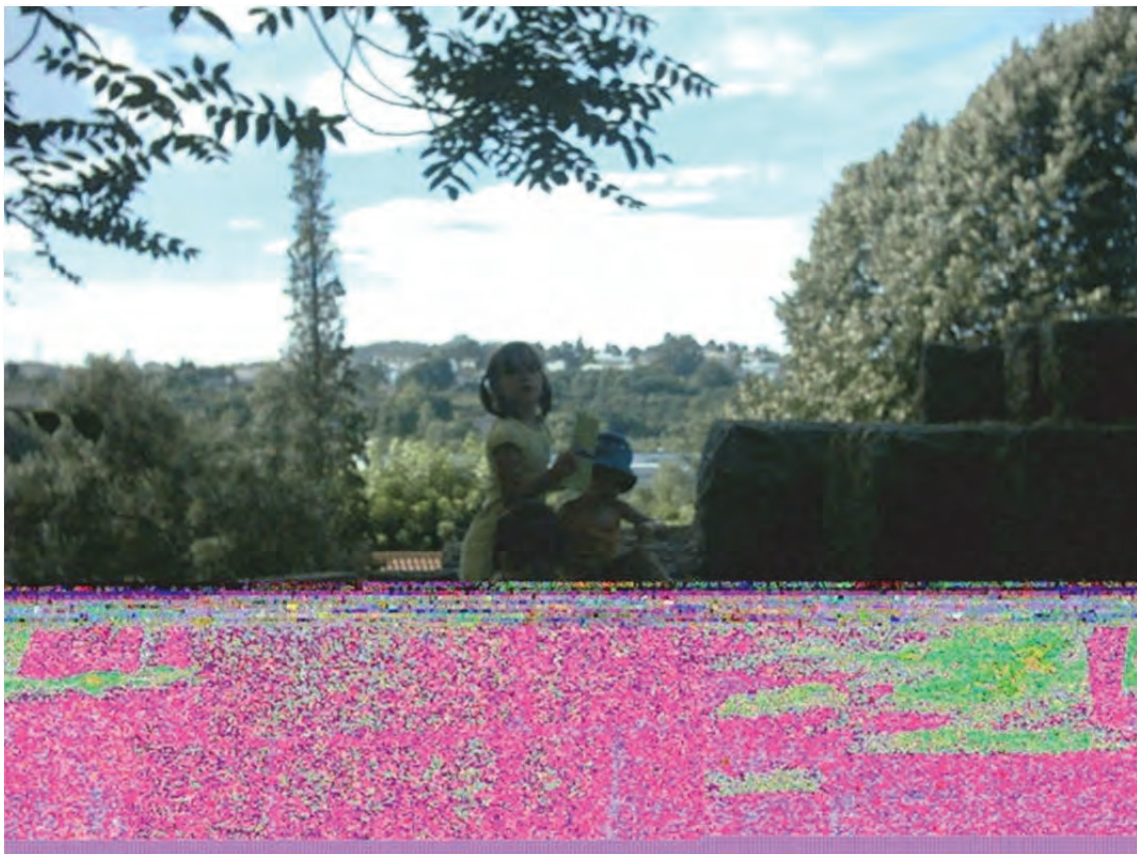
---

<sup>30</sup> Trebušak, Alenka “*Miha Strukelj: Somewhere in between*” 2014. Tobacna. (Texto de la exposición) [Online] <http://www.mgml.si/en/tobacna-001-cultural-centre/exhibitions/archive-exhibitions/miha-strukelj-somewhere-in-between/> [Consultado: septiembre 2014]

<sup>31</sup> Fontcuberta, Joan Texto que acompaña a la exposición [online] <http://www.blankpaper.es/content/data-recovery-0> [Consultado: junio 2014]

<sup>32</sup> (Fontcuberta 2014). Op. Cit.

*“En el fondo el proyecto constituye una metáfora de lo que le ocurre a los mecanismos neurológicos de nuestra memoria, que con el tiempo también se ve aquejada de vacíos y lagunas que hay que completar, o sea, Data Recovery pone imagen a una suerte de amnesia. También nos habla en clave poética, en un universo icónicamente saturado, de aquellas imágenes que se desvanecen y se pierden.”<sup>33</sup>*



**Fig. 219. Diego Collado. Sin título. (Data Recovery 2010-14). 2014.**

Cierto tipo de pintura, como la de Bruno Perramant, Adrian Genieh, Cecili Brown entre otros, podrían de igual modo calificarse de “*Glitch painting*” y parecer a primera vista una pintura deshecha, agresiva o violenta, en la que se suceden partes que interrumpen la visión completa del espectador, dificultando

---

<sup>33</sup> Ibídem.

la visión, aunque todas ellas eludan la estructura insalvable de la retícula pixelada. Precisamente Lilian F. Schwartz, pionera del arte digital de la que ya hemos hablado, defendió este “pixelismo” como uno de los rasgos fundamentales del arte digital, si bien, una vez más, debemos contextualizar su valoración al momento histórico y contexto en el que se afirma<sup>34</sup>. No obstante, estamos viendo cómo esa afirmación no parece descabellada ni siquiera hoy en día, pues seguimos teniendo el “pixelismo” absolutamente presente.

Chus García Fraile, por ejemplo, pone de manifiesto esta circunstancia mediante su serie “*Se vende*” (2006), en la que sus obras toman la apariencia de imágenes sacadas de esos ordenadores de 8 bits de los que hablamos, y en donde el pixel es protagonista absoluto, en palabras de David Barro casi de forma “excesiva”, hasta prácticamente imposibilitar la propia recepción de la imagen:

*“...Lo vemos en sus últimas pinturas, que nacen también de cierto exceso, en este caso procedente de la disolución de una serie de imágenes digitales que ven como su forma y color se expanden hasta tornarse ilegibles o altamente pixelizadas”*<sup>35</sup>

Así, García-Fraile crea un distanciamiento entre el espectador como sujeto observador de una realidad relativamente familiar, pero trastocada, que

---

<sup>34</sup> “En una recopilación de artículos publicados por la revista Telos, Lilian F. Schwartz defendía que el «Pixelismo» de los mapeados de bits es el rasgo caracterizador del arte informático, dado que «los artistas informatizados detentan la descendencia directa del puntillismo» (Martin Arrillaga 2001). Op. Cit. P.161.

<sup>35</sup> Barro, David “Chus García-Fraile. Saturando el exceso.” Texto obtenido de la página web de la artista: <http://www.chusgarciafraile.com/>



le es ajena y a la que no puede, en definitiva, acceder<sup>36</sup>. De este modo la artista critica el sistema de consumo, desde la simulación de otra de sus estructuras representativas, como lo son los sistemas digitales y su código; algo que, como señalaba Barro, ya apuntó de alguna manera Baudrillard en



Fig. 220. Chus García Fraile. “740.000€”. (Serie “Se vende”). 2006.

---

<sup>36</sup> “La imposibilidad del turista de captar la sonrisa de la Mona Lisa tras el cristal blindado, rompe definitivamente la ilusión, tanto como estas arquitecturas pixelizadas sitas en un mundo al que le cuesta soñar. Es la evidencia histórica del virtual confort de una segunda vivienda con forma de chalet, señal de ‘indiscutible’ bienestar contemporáneo.”. *Ibidem*.

sus modelos de “reproducción pura”<sup>37</sup>. La artista representa las fotografías de agencias inmobiliarias o anuncios de venta de pisos, para de algún modo, con esa distancia escenificar la denuncia de una situación en la que la propia vivienda se ha convertido en un bien inaccesible (Fig. 220).

Existe una relación evidente entre el mosaico y el arte digital a la que ya aludimos brevemente; cuando Chuck Close empleaba una rejilla o creaba sus obras mediante elementos adheridos al soporte, como hemos visto, de algún modo también estaba creando un tipo de arte “digital”<sup>38</sup>. Del mismo modo, Daniel Verbis en sus “Luzeros” (2008) consigue, a través del empleo de unidades plásticas que se repiten, este mismo efecto, similar hasta cierto punto al que podríamos encontrar en algunas obras de Gunter Förg.

Hay numerosos casos que podrían encajar en esta estética del pixel y de lo digital. Yishai Jusidman, por ejemplo, en su serie “Mutatis Mutandis” (Fig. 221) lo hace particularmente evidente construyendo imágenes pixeladas, que remiten al medio digital. La peculiaridad reside en que lo hace a partir de dos series pictóricas anteriores suyas: “Sumo” y “Bajo tratamiento”, que son

---

<sup>37</sup> “La representación de la realidad es trasplantada por la realidad en sí misma, que se convierte en simulación. La simulación y los modelos son para Baudrillard ejemplos de reproducción pura. Por eso dispone tres tipos de simulación: la falsificación predominante en la era clásica del Renacimiento, la producción en la era industrial y la simulación de la época actual, regida por el código.” *Ibíd.*

<sup>38</sup> “Por otra parte, es a partir de 1974 cuando, con la serie Robert, la cuadrícula y las unidades incrementales con las que Close trabajó desde un principio, comienzan a aparecer como elementos en sí mismos, mostrando la apariencia de una imagen digital, comparable al efecto producido al realizar un zoom en un monitor de computadora.” Molina González, José Luis “Chuck Close o la expansión del género” en “Laboratorio de arte.” 2001. Nº13. P. 292

reelaboradas tecnológicamente; para ello el artista crea unos tapices (que bien pudieran ser considerados como imágenes digitales<sup>39</sup>) que luego retocará con



**Fig. 221. Yishai Jusidman. “Mutatis Mutandis”.**

pintura<sup>40</sup>. Javier Hontoria describía las instalaciones pictóricas de Jusidman en estos términos:

---

<sup>39</sup> Recordemos por ejemplo el trabajo con tejidos del artista Margret Eicher o la expresión de Kuspit “tapiz de gestos” que vendía a convertirse en “malla de píxeles” (Kuspit 2006) P.18.

<sup>40</sup> Rincón Gallardo, Noemi “*Excentricidad bastarda vs sobriedad clásica*” Réplica 21 [online] [[http://www.replica21.com/archivo/articulos/q\\_r/347\\_rincon\\_maracaccio.html](http://www.replica21.com/archivo/articulos/q_r/347_rincon_maracaccio.html)] [Consultado diciembre 2009]



*“El rostro de uno de estos enfermos pasa por el filtro digital para convertirse en una ampliación donde los píxeles quedan bien definidos. Esta nueva estructura reticular sirve de patrón para la confección de un tapiz al que más tarde se le añaden pequeños toques de pintura. Recorremos así todo el camino entre la fotografía y la pintura a través de un complejo entramado conceptual.”<sup>41</sup>*

Jusidman es un pintor para el que el acto de mirar tiene mucha importancia y que generalmente plantea diferentes tipos de diálogo con el espectador, que nunca permanece pasivo mirando una obra, en busca de un arte en el que prevalecen las ideas por encima de la expresión plástica<sup>42</sup>, como afirmó Javier Hontoria.



**Fig. 222. Gerhard Richter. “Strip”.  
2011**



**Fig. 223. C64. Pantalla de carga.**

---

<sup>41</sup> Hontoria, Javier “Jusidman, a vueltas con la pintura” en El Cultural Julio 2002. [online]  
[<http://www.elcultural.es/revista/arte/Jusidman-a-vueltas-con-la-pintura/5102>] [Consultado:  
febrero 2012]

<sup>42</sup> (Rincón Gallardo 2004) Op. Cit.

¿Pero qué pasa cuando la trama de píxeles se densifica o altera? ¿O cuando son otros elementos los que parecen hacer alusión a lo digital? Existen imágenes que por su propia naturaleza o configuración formal aluden a otras, aunque, como ya afirmamos, esto en buena medida viene determinado por el bagaje cultural del observador. Alguien interesado en la informática y que haya vivido más o menos de cerca el desarrollo de los gráficos por ordenador, podría relacionar el trabajo de Richter de 2011 “*Strip*” (Fig. 222) por ejemplo, con las pantallas de carga de software en ordenadores de 8 y 16 bits (Fig. 223). Es más, alguien podría considerar incluso a estas últimas mucho más interesantes a nivel plástico que el cuadro del alemán, debido a que eran elementos móviles que creaban una vibración muy veloz y usaban colores tremendamente saturados.

## 6. REFERENTES SIMEÓN SÁIZ RUIZ Y DAN HAYS

### Simeón Saiz Ruiz. Codificación y transformación del signo pictórico



**Fig. 224. Simeón Sáiz. “Cadáveres de presos muertos en los bombardeos de la OTAN contra la cárcel de Istok (Kosovo), mayo de 1999”. 2010.**

Simeón Saiz es uno de los pintores españoles que consideramos podrían encajar más en esta estética de lo “digital” que planteamos. Inició sus comienzos en torno a la abstracción monocromática que, posteriormente, tras una decisiva estancia en Nueva York durante los ochenta (1980-1986), modificó hacia el color y la figuración, incluyendo algunos elementos del grafiti y la problemática de tipo social. En sus primeros trabajos se interesa por las cuestiones de género e identidad, como en Masculino/Femenino (1989-1990), para más tarde fijarse en el sexo y la violencia, como reflejó en su exposición



“*Sobre la pornografía. Proyecciones y fetiches (1993)*”<sup>1</sup> (Fig. 225) . En este trabajo, ya se empezaba a intuir su interés en la representación y la percepción, escenificado en la combinación de elementos abstractos y figurativos, así como cierta preferencia por las texturas visuales en detrimento de los elementos representados –recordemos a estos efectos las teorías citadas sobre el arte digital de Donald Kuspit-.



**Fig. 225. Simeon Saiz. Sin título. 1993.**

---

<sup>1</sup> Gibson, Amber “*Simeón Saiz Ruiz*” en (VVAA, 100 artistas españoles 2008). Op. Cit. P.368.

Su serie más famosa y en la que ha trabajado desde 1995<sup>2</sup> hasta superar los diez años es *“J’est un Je”*, en la que elige *“las contiendas bélicas como pretexto para realizar una crítica de la ‘política de la representación’”*<sup>3</sup>, empleando para ello, la pintura. En ella, Saiz representa escenas tomadas a través de los medios de comunicación a las que somete a un proceso particular, que les confiere un efecto visual no habitual, relacionado con lo reticular –pero a la vez transgrediéndolo- que nos trae a la mente, por su singularidad, la representación digital. No debe olvidarse que tal y como afirma el mismo Font Agulló para contextualizar la obra de Saiz en relación a sus referentes bélicos, que *“los mundos del arte, en toda la diversidad que se quiera, no hacen más que expresar de forma mediatizada la multiplicidad de fuerzas, tendencias y conflictos que se encuentran en la sociedad”*<sup>4</sup>(una idea sobre la que hemos venido insistiendo a lo largo de este estudio), lo que podríamos aplicar de igual modo a la manera en la que las mismas obras se han formalizado (aludiendo al mundo digital y a los medios de comunicación como fenómenos sociales de gran magnitud). Pese a que en este trabajo estamos valorando siempre el porqué de la construcción formal de las obras, sí debe hacerse alusión a la importancia que tiene la Guerra de los Balcanes (1991-2001) en la obra de Siméon Sáiz.

En lo estrictamente formal, cuando uno se encuentra delante de un cuadro de Simeón Saiz (Fig. 224), tiene una primera impresión que se

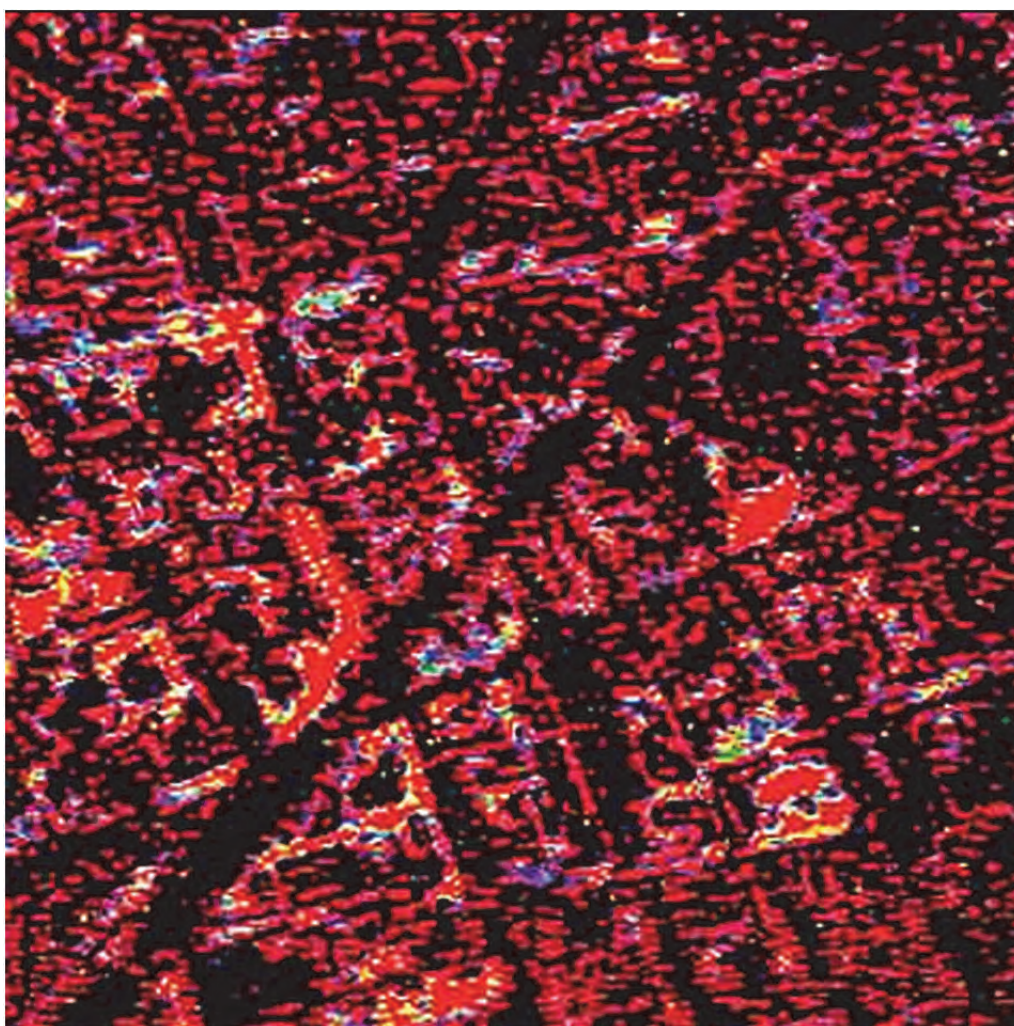
---

<sup>2</sup> Aliaga, Juan Vicente. *“Batallas del arte. Unas notas sobre la obra de Simeón Saiz Ruiz”*, en VVAA *“Realidad contra identidad. Ensayos sobre J’est un je”* Universidad de Salamanca. Salamanca. 2008. P.73

<sup>3</sup> Font Agulló, Jordi. *“Catástrofe y estética de la reaparición. Algunos comentarios sobre el quehacer artístico de Simeón Saiz Ruiz y un relato corto de guerra.”* en *Ibídem*. P.89.

<sup>4</sup> *Ibídem*. P.96.





**Fig. 226. Miguel Chevalier. "Urban Visions 5". 1993.**

relaciona con cierto tipo de "extrañamiento"<sup>5</sup>. Extrañamiento que viene dado por la, a su vez, extraña configuración formal del trabajo y que sin embargo pese a esta, nos resulta un tanto familiar y atractivo. ¿Estamos ante una pintura? ¿Ante una impresión digital? Si nos acercamos a contemplar de cerca la superficie del cuadro, sin embargo, las dudas desaparecen, y enseguida podemos percibir que se trata del primer caso, aunque la sensación visual nos evoque aún el segundo...¿Por qué? Puede que tengamos en la memoria algunos de los trabajos que se realizaban a mediados de los noventa, como las

---

<sup>5</sup> Zarza, Víctor "*La imagen urdida*", en ABC Cultural, 19 Abril 2008.

visiones urbanas de Miguel Chevalier, que evocan la estética de las cámaras equipadas con sensores capaces de medir la temperatura e interpretarla visualmente (Fig. 226) o que simplemente el color, la disposición de las manchas y su propia forma, nos remitan a modelos que de algún modo entendemos como imágenes artificiales generadas por ordenador; una cosa es clara: esa sensación existe.

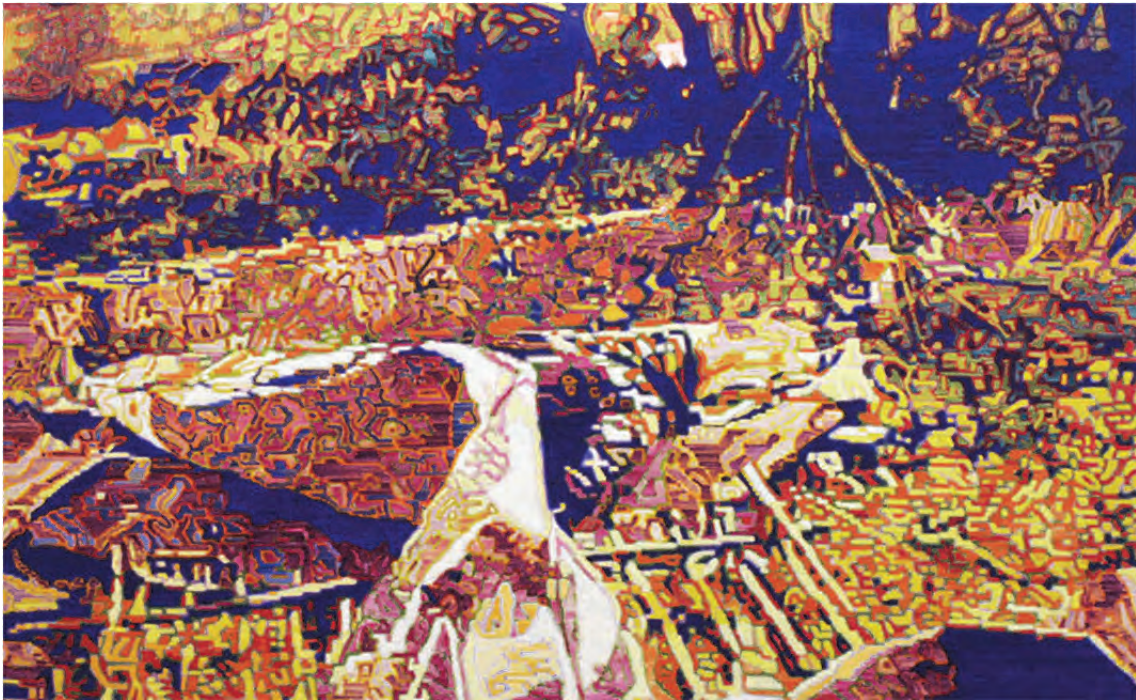
Y esto es así porque una de las características de la imagen digital es su exactitud y exceso de información, como señalamos con anterioridad, pero también los ruidos o interferencias -añadidas incluso artificialmente- que podrían considerarse, de igual modo, cualidades o particularidades de este tipo de imágenes. Ya hablamos acerca de cómo componentes visuales que originalmente no están en la imagen pueden ser añadidos en el proceso de impresión del sensor, en un post-proceso o bien en una reinterpretación pictórica, completando el resultado final para aportarle veracidad<sup>6</sup>, en el sentido más pragmático de la palabra o cierto interés visual, háptico o simbólico (recordemos cómo se añadían efectos en los videojuegos para eliminar la exactitud de la imagen y acercarla a una calidad más fotográfica). Por otra parte, habíamos considerado que el ruido en la imagen digital era producto de la reutilización, compresión y fluir de las imágenes a través de la red, lo que la convertía en una imagen pobre, degradada –la “*poor image*” de Hito Steyerl<sup>7</sup>-. La condición basada en variantes perceptivos en la pintura de Saiz, se introduce a través de “*interferencias y distorsiones*” que estarían poniendo de alguna manera en evidencia la “*mediatización*” que sufrió el conflicto, presente a través de multitud de medios:

---

<sup>6</sup> (Del Rio 2001). Op. Cit. P.8.

<sup>7</sup> (Steyerl 2010). Op. Cit.





**Fig. 227. Simeón Saiz. "Víctima de bombardeo de la OTAN a un convoy yugoslavo cerca de Pristina, 1999. (A partir de imagen aparecida en TV1)". 2012.**

*“...la reacción de los países occidentales se situó entre el estupor y la indignación, por una parte, y el pragmatismo geopolítico y económico, por otra, el cual siempre se manifestó acorde con las características de organización territorial y con la manera de entender el concepto de nación internamente en cada uno de los Estados. Este matrimonio imposible tuvo como resultado la conformación de un galimatías en los media, donde la compasión biempensante por las víctimas y la autocompasión sobre una supuesta decadencia de la vieja Europa banalizaban el sufrimiento y la amargura reales de las poblaciones afectadas por el conflicto en un marco de preferencias partidistas encubiertas y de ocultación de la verdad que, en cierta manera, constituían el reflejo del fiasco de toda una civilización demasiado confiada en el alcance de sus méritos”<sup>8</sup>*

---

<sup>8</sup> Font Agulló, Jordi en (VVAA, Realidad contra identidad. Ensayos sobre J'est un je 2008). P.100.

De este modo, el artista intenta visualizar una característica de los hechos representados mediante una condición de la imagen, queriendo representar con el conjunto un mensaje concreto, que *“surge a partir de la configuración de dichos elementos”*<sup>9</sup> y que no es otro que el de la lucha contra la ‘identidad’ como generadora de conflictos. Así, el artista está alterando el documento del que parte originalmente, con motivos expresivos: por una parte entendemos que existe un deseo de mostrar cómo esas imágenes son distribuidas y reinterpretadas de modos muy diferentes por esa mediatización del conflicto de la que hablamos (ese galimatías al que hacía referencia Agulló), y por otra, el artista consciente de su posición de espectador, trata de recrear la distancia existente entre el conflicto real y su recepción. Saiz parte de imágenes difundidas en su momento a través de prensa y televisión, para precisamente confrontar estos medios con la pintura e intentar plantearse de qué modo ésta, desde su dificultad actual como medio artístico, puede seguir hablando de la vida real<sup>10</sup>. En este sentido, Simeón Saiz, entiende que la práctica de la pintura debe ser considerada como *“una práctica de diferenciación”* contra la *“industrialización de las imágenes”*, o como consideró Carlos Vidal, un instrumento, afirmando que la pintura en este caso *“no sólo es una voz excluida, permanentemente al servicio de los que fueron excluidos (de la representación), como tampoco una pungente denuncia de los modos operativos de esa exclusión”*, lo que por otra parte, resultaría tremendamente coherente con el uso de este medio que efectúa Saiz.

El proceso por el que el pintor elabora sus imágenes es bastante más complejo de lo que pudiera parecer a simple vista. El artista compone las

---

<sup>9</sup> Saiz Ruiz, Simeón *“Realidad contra Identidad”* en Ibídem.

<sup>10</sup> Vozmediano, Elena. *“La lucha de Simeón Saiz Ruiz”*. Elcultural.com [online]  
<http://www.elcultural.com/revista/arte/La-lucha-de-Simeon-Saiz-Ruiz/8626> [Consultado: marzo 2010]

imágenes según un protocolo previamente establecido, basado en un trabajo improbable: en primer lugar realiza una fotografía de la imagen en el televisor, y esta foto obtenida se vuelve a fotografiar de nuevo en cada una de las diez posiciones que previamente el artista ha definido, variando la inclinación de objetivo y objeto de 0 a 90 grados, y estas nuevas tomas son trasladadas

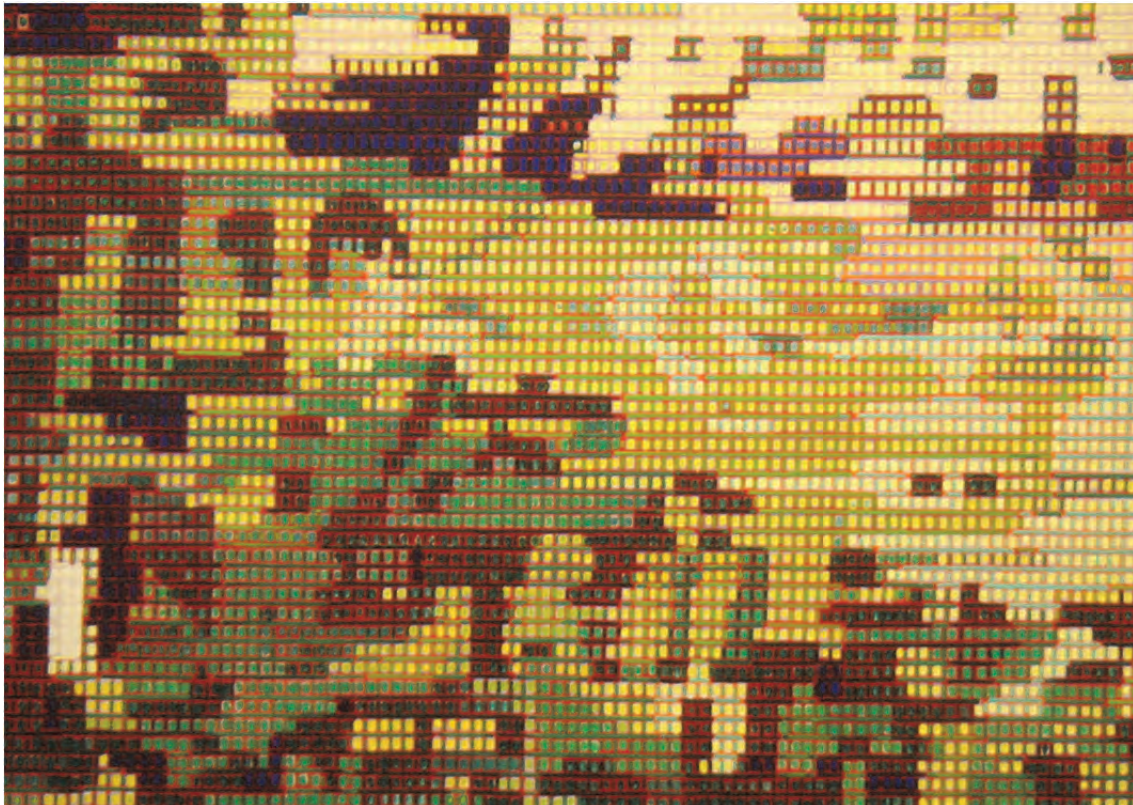


Fig. 228. Simeón Sáiz. “Cadáveres de presos muertos en los bombardeos de la OTAN contra la cárcel de Istok (Kosovo), mayo de 1999”. 2010. (Detalle)

*“meticulosamente al lienzo tomando medidas exactas de las líneas y reproduciendo cada pixel con sus valores cromáticos precisos”<sup>11</sup>*. El resultado de una de las series, que recogen estas reproducciones de la imagen en distintas posiciones, son pinturas que abarcan desde la visión perpendicular,

---

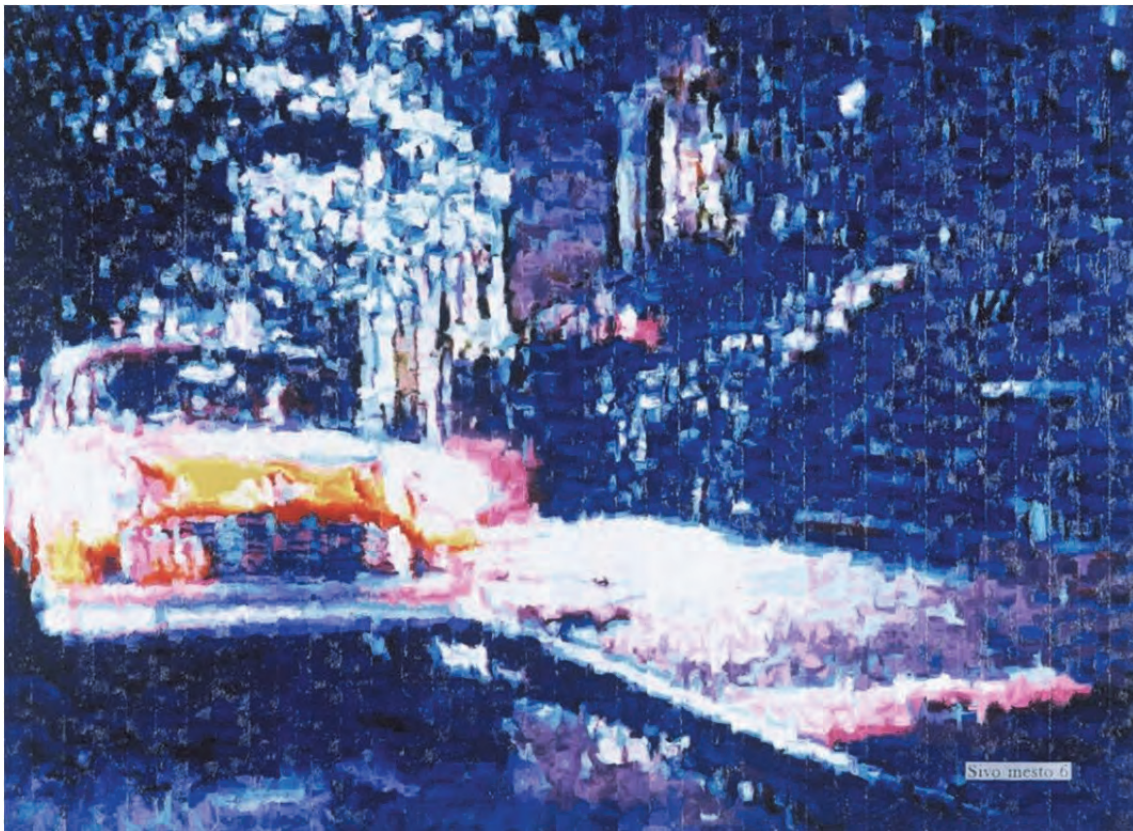
<sup>11</sup> Ibídem

que resulta al espectador prácticamente abstracta, pasando por diferentes estados de anamorfosis, hasta una frontal que si podemos ya de algún modo identificar (aunque en cualquier caso, el artista también aporta información al espectador sobre el origen de la imagen por medio del título, en muchos casos procedente de los propios pies de foto.).

Ya hemos hecho alusión al proceso de traslación pictórica de la imagen que emplea Saiz como algo meticuloso, un proceso que somete al referente a un esquema plástico predeterminado. Ese esquema plástico una vez más es la retícula (Fig. 228), que por sus características y su típica disposición de elementos similares en líneas verticales y horizontales, nos trae a la mente las imágenes digitales, que, recordemos, utilizan en su génesis este mismo esquema de construcción interna (un entramado o rejilla de píxeles). Una disposición regular que suprime los aspectos más aparentes del medio, como el carácter plástico del gesto y organiza los elementos representados bajo un estricto orden. Resulta curioso por otra parte que algunos cuadros de Saiz no presenten este esquema tan estricto o no sigan la disposición regular de esta retícula. Entendemos que además de una licencia plástica que ha podido efectuar el artista sobre algunas de sus piezas únicamente con motivos puramente estéticos, también podría deberse a las deformaciones sufridas por el proceso fotográfico y a que por otra parte, gran parte de las imágenes obtenidas durante la duración del conflicto lo fueron a través de una televisión. Durante esos años, aun no estaba popularizada la tecnología LCD (pantalla de cristal líquido) que será la que venga a instaurar el reinado del pixel en nuestra televisión. Con anterioridad, la gran mayoría de los televisores tenían tecnología CRT (tubo de rayos catódicos), que presentan una disposición más similar a una pared de ladrillos cuadrados, dividiéndose cada uno de ellos en tres celdillas con los colores fundamentales (RGB).



Más allá de estas consideraciones y volviendo a recordar las afirmaciones de Kuspit<sup>12</sup> podríamos considerar los cuadros de Simeón Saiz como potencialmente digitales, sobre todo, por esa preponderancia del método de representación por encima de lo representado (lo que se potencia aún más en aquellas piezas en las que perdemos el referente). Por otra parte, advertimos también en Saiz, más allá de los usos que hemos citado arriba (como la precisión o exactitud por la sujeción a esa retícula y su superación),



**Fig. 229. Ziga Kariz. “Grey City 6”. 1997.**

otra serie de características, como la adición de ruidos o el uso de colores saturados, que ya hemos indicado, consideramos distintivos clásicos de la imagen digital. Hablamos de adición de ruidos, porque entendemos que

---

<sup>12</sup> (Kuspit 2006)

pueden considerarse en este sentido, desde la toma de fotografías que se hace deliberadamente desde una perspectiva no habitual, hasta las líneas horizontales y verticales que separan cada “pixel” a la hora de trasladar la imagen al lienzo<sup>13</sup>. En este sentido cabría recordar la “digitalidad” de obras como las de Dan Hays (Fig. 201) –del que hablaremos más adelante-, Miha Strukelj (Fig. 218), o las fotografías recuperadas de Diego Collado que nos traían a la mente las fotos pintadas de Richter, al que también hemos hecho alusión, evocando de alguna manera el imaginario informático. Ziga Kariz (Fig. 229) también trabaja en lo que podría ser un sentido formal relativamente similar a estos planteamientos, dándole una gran importancia al signo plástico, aunque eso sí, desde una óptica en la que nunca perdemos de vista el referente (al menos el que podemos descifrar en la imagen). El artista sin embargo, parece no querer afirmar que trabaja con pintura o considerarse pintor, aunque emplea habitualmente el medio. En la exposición “*The grey City*” (1998) afirmó que “*Esto definitivamente no es una exposición de pintura*” pese a que había varias pinturas en la sala. Kariz no muestra ningún reparo en ser un artista “digital”, un ser “híbrido” que habita entre medios y los utiliza a conveniencia. Según Igor Zabel -al igual que Saiz- en ocasiones toma fotografías de la televisión con las que trabaja, y una vez creada una pintura vuelve a veces a fotografiarla o a trabajar sobre ella<sup>14</sup>. Un proceso similar de toma de partida o intervención en el acto fotográfico que ya pudimos ver, por ejemplo, en Juan Ugalde.

No obstante, entendemos que el factor determinante para nuestros postulados y que ejemplifica el papel de Saiz como artista “digital”, es su

---

<sup>13</sup> Precisamente esta traslación pictórica que como puede apreciarse en la imagen es muy compleja de ejecutar, resulta para el ordenador el modo más simple y efectivo de representar una imagen.

<sup>14</sup> Zabel, Igor, en (VVAA, Vitamin P. New perspectives in painting 2006). Op. Cit. P.166.

empleo del código pictórico y su convencido sometimiento a sus propias normas de representación (que en esencia recuerdan de que modo toda imagen digital –como hemos visto- es sometida a la implacable tiranía del pixel, presente en ella cuando no lo está siquiera a nivel visual). Ya hablamos de cómo era posible prácticamente olvidarse del pixel por las resoluciones y calidades que hoy en día manejamos, pero también cómo, resultaba imposible eludirlo, bien por las restricciones de los medios de transmisión empleados o la compresión a la que son sometidos los datos que por estos viajan, o en última instancia, porque siempre que visualizamos una imagen de la resolución que sea, esta se reescala para adaptarse a la rejilla que existe de hecho físicamente en la pantalla en la que la contemplamos. Por tanto, un código



**Fig. 230. Simeón Saiz. “*Hombre muerto por los bombardeos a la morgue de Sarajevo el sábado 8 de enero de 1994.*” 1995.**

pictórico de representación, establece una relación digital con la imagen, convierte al lienzo en pantalla y a la representación en imagen ‘pseudoelectrónica’. Esta característica ya le aporta precisamente una



apariciencia bastante peculiar a las obras de Simeón Saiz, que sumada a las distorsiones que el artista aplica a los propios modelos fotográficos, los convierte en ocasiones en representaciones cercanas a lo abstracto (Fig. 230). ¿Pero se está vaciando la imagen de significado? ¿Se está creando una pulsión estética en el espectador, o se está provocando su desinterés visual?

Podríamos encontrar ciertas similitudes entre algunas imágenes de Saiz, y las célebres “codificaciones” que se empleaban en los años noventa, como el sistema “Nagravision”, que empleó particularmente en España Canal Plus. Este sistema, transformaba también en un código las imágenes emitidas en el canal, a las que se imponía en tiempo real, esto es, las ‘codificaba’ (realmente algo muy similar al proceso que Saiz lleva a cabo). Puyal Sanz, considera estas pantallas codificadas como uno de los diversos “efectos de vacío” televisivos:

*“Otra modalidad de pantalla vacía podía encontrarse en la señal codificada de Canal Plus (...). La emisión se mantenía las veinticuatro horas, aunque con la particularidad de enviar su señal de audio y vídeo codificada. De este modo la pantalla se reducía a una trama de líneas verticales [sic] y un sonido distorsionado. Esto provocaba en el espectador ocioso cierto deseo de reconocer en determinados contenidos las figuras de la imagen, y efectuaba una suerte de descodificación ocular no exenta de pequeña travesura. Se ha llegado a advertir en sus formas codificadas ciertas cualidades plásticas, llegando a entreverse incluso similitudes con los paisajes nocturnos de Turner.”<sup>15</sup>*

---

<sup>15</sup> Puyal Sanz, Alfonso “Los márgenes de la pantalla: efectos de vacío en la imagen televisiva”. Área Abierto nº 21. Noviembre 2008.P.4. Puyal Sanz hace referencia a líneas “verticales”, cuando sin duda quiere decir “horizontales”.



Fig. 231. Allora & Calzadilla. "Intermission (Times of leisure during times of war)". 2007.



Fig. 232. Isaac Montoya. "Emission codificada 3". 2004.

Realmente la atracción por efectuar esa decodificación ocular existía, del mismo modo que existe, en las obras mostradas en la exposición de Simeón Saiz de la que hablábamos al comienzo de estas líneas (Fig. 225), o cómo puede residir en la obra casi abstracta citada que acompaña a este texto (Fig. 230). Si el ojo posee una pequeña pista sobre lo que debe “decodificar”, o intuye creer poder descifrar alguna forma, lo hará efectivamente, en buena medida gracias al papel tan determinante que tiene nuestro cerebro en el proceso perceptivo y cognitivo<sup>16</sup>. En cualquier caso, lo que nos interesa es que esas imágenes resultantes de la aplicación de dicho código, poseen un innegable atractivo plástico, y es posible que varios artistas hayan detectado su potencialidad artística. El caso de Dan Hays (Fig. 201) resulta bastante cercano a esta estética, pero también podríamos traer a la mente otras producciones de este tipo, como las de Alejandro Bombín (Fig. 89), con sus líneas horizontales que se repiten y sus distorsiones; por supuesto Ziga Kariz (Fig. 229), pese a que sus líneas no sean horizontales, o ya de un modo más explícito los trabajos de Alora & Calzadilla (Fig. 231), que además de incorporar las líneas horizontales, suprimen los colores de la escena en muchas ocasiones; Christiane Baumgartner con sus xilografías o Isaac Montoya (Fig. 232), con sus cajas de luz, en las que aporta color -recordando por otra parte a los procesos de carga que comparamos con la obra “Strips” de Richter (Fig. 222 )- y hace alusión directa con sus títulos a esta influencia.

Con estas estrategias, la imagen está latente, pero a la vez se diluye, pierde su fisicidad, en un proceso de “*desmaterialización digital*”<sup>17</sup> que guarda cierta similitud con la pintura borrosa o desenfocada<sup>18</sup> que veíamos en el

---

<sup>16</sup> Recordemos el fenómeno psicológico y visual de las pareidolias. Cfr. p.30.

<sup>17</sup> Vidal, Carlos. “*La voz de los excluidos*”, en (VVAA, Realidad contra identidad. Ensayos sobre J'est un je 2008). Op. Cit. P.69.

<sup>18</sup> “*En algún momento ha llegado a reducir la pintura no a puro concepto, sino a una especie de intrincado argumento visual (...) Se ha esforzado en poner en evidencia los*

segundo apartado y pone sobre la mesa, una serie de cuestiones importantes sobre la propia situación del medio pictórico, como nos advierte Carlos Vidal:

*“Las técnicas de recomposición pictórica de que se vale Simeón Saiz vienen de un análisis de las imágenes posiblemente manipuladas digitalmente para descomponer, desestructurar (anamorfizando pictóricamente) su propia pintura, trabajo, además, practicado sobre fotografías oriundas de los media (lo cual significa , en esta pintura, una referencia a una ‘doble perdida de la inocencia’ de las imágenes), nos remiten hacia una duplicidad incisiva; primero la inmaterialidad de los media y la desmaterialización digital, después la rematerialización pictórica, siendo esta última, cara a la hipertecnologización del mundo, una ‘voz’ casi excluida, igual que en las neovanguardias de los años sesenta y setenta, de los universos de la creación.”<sup>19</sup>*

---

*diferentes grados de nitidez, tanto literal como metafórica, con que puede presentarse un hecho en una fotografía y en la pintura en la que aquella se resuelve.”* .Jarque, Vicente. *“En torno a lo pictóricamente correcto”*, en (VVAA, Realidad contra identidad. Ensayos sobre J'est un je 2008). Op. Cit. P.55

<sup>19</sup> Vidal, Carlos. *“La voz de los excluidos”*, en (VVAA, Realidad contra identidad. Ensayos sobre J'est un je 2008). Op. Cit. P.69.

**Dan Hays. La pantalla como ventana.**



**Fig. 233. Dan Hays. “Colorado Impression 11b (after Dan Hays, Colorado)”. 2002**

Dan Hays es un pintor británico que vive y trabaja en Londres, y que ha trabajado también durante más de diez años en un mismo proyecto, tal y como hiciera Simeón Saiz con su serie *“J’est un Je”*. Este trabajo al que hacemos referencia, tiene por nombre *“Colorado Impressions”*, y comenzó al encontrar el artista en internet a una persona con su mismo nombre, que había recopilado una serie de fotografías sobre las montañas de Colorado:

*“A través de una búsqueda en internet en 1999, descubrí a otro Dan Hays, que vivía en Colorado, USA. Su página web consistía en numerosas fotografías de paisaje de las Montañas Rocosas en Colorado que rodean su*



*casa, así como una webcam en directo. Con su permiso, inicié una serie de pinturas al óleo basadas en sus fotos. Mi investigación en material de origen fotográfico se extendió a páginas web por todo el estado de Colorado.*<sup>20</sup>

Dos años antes de comenzar con este proyecto, a mediados de 1997, empezó a configurar esta estética de los campos de color (o píxeles) y se convirtió en una especie de paisajista que utiliza la tecnología, pero a diferencia de lo que pudiera hacer Hockney, como hemos visto, Hays no siente la necesidad de ir en busca de imágenes fuera del estudio, al aire libre. Simplemente con su ordenador a través de internet, por medio de fotografías o webcams, es capaz de encontrar un repertorio lo bastante rico e interesante como para poder seguir trabajando. La necesidad de poder completar todos sus trabajos sin salir del estudio parece que la obtuvo al quedar fascinado con un óleo de Frederic Edwin Church titulado “*Crepúsculo en el desierto*”<sup>21</sup> (1860), que éste había realizado a partir de unos estudios recogidos dos años antes, sobre una espectacular puesta de sol cerca del monte Katahdin en Maine<sup>22</sup> y que llevo a cabo sin salir de su estudio en Nueva York.

Los trabajos de Hays, aluden indudablemente a la pantalla del ordenador y su omnipresencia en nuestra sociedad, pero de igual modo, el concepto en sí mismo de paisaje toma una gran importancia en su obra: de hecho su tesis

---

<sup>20</sup> Zürcher, Bernard. Texto obtenido de la web que representa al artista. [online] [http://www.galeriezurcher.com/exhibitions/dan-hays\\_379](http://www.galeriezurcher.com/exhibitions/dan-hays_379) [Consultado: abril 2012]

<sup>21</sup> Ibídem.

<sup>22</sup> Según el texto que describe la obra. Museo de Arte de Cleveland [online] <http://www.clevelandart.org/art/1965.233> [Consultado: enero 2013]



doctoral lleva por título “La pantalla como paisaje”<sup>23</sup> y en ella analiza la relación entre estos términos, a través de su obra y la de otros artistas<sup>24</sup>. Para el artista británico, la pantalla puede esconder o revelar, filtrar o reflejar; David Bussel, le definía en los siguientes términos: “*Dan Hays está involucrado con las vicisitudes de la imagen construida, que es, la imagen en transposición desde un medio y contexto hacia otro y las huellas y consecuencias de este tránsito.*”<sup>25</sup> En “*Twilight in the wilderness*” (Fig. 234) observamos uno de esos paisajes a través de una ventana: podemos ver el exterior y el interior desde el que miramos, pero nuestra mirada está condicionada por las restricciones de la pantalla, ya que ha sido en primer lugar, obtenida mediante una webcam, después descargada o capturada, y finalmente trasladada en un proceso meticuloso al lienzo. La imagen resultante, por tanto, esta intervenida por tres procesos de registro e interpretación, el ordenador, la pintura y el observador, lo que sin duda la alejan de la experiencia real de estar frente a esa misma ventana (recordemos que las imágenes han sido obtenidas mediante webcam y no con fotografía, lo que ya de por sí las hace más “degradadas”).

Tenemos que volver aquí a hacer mención de los planteamientos de Hito Steyerl, que definió la “*imagen pobre*” (optaremos una vez más por emplear el término “*degradada*”) como “*un bastardo ilícito de quinta generación (...) cuya*

---

<sup>23</sup> “*Nos hemos habituado a la pantalla de los medios, no solo en el cine o en nuestra sala de estar, sino también en los teléfonos móviles, vallas publicitarias e interfaces de ordenadores. Se ha infiltrado en la galería de arte, incrementando su alta resolución, su proporción de*

*contraste y su escala inmersiva, tendiendo a cegar al espectador con su mediática presencia.*” Hays, Dan “*Screen as a Landscape*” en “*Screen as a Landscape*”. Tesis Doctoral. 2012. P.1. [Traducción propia]

<sup>24</sup> Este trabajo puede descargarse desde su página web: <http://danhays.org/>

<sup>25</sup> Bussel, David en (VVAA, Vitamin P. New perspectives in painting 2006) Op. Cit. P.138.



Fig. 234. Dan Hays. "Twilight in the wilderness." 2005.

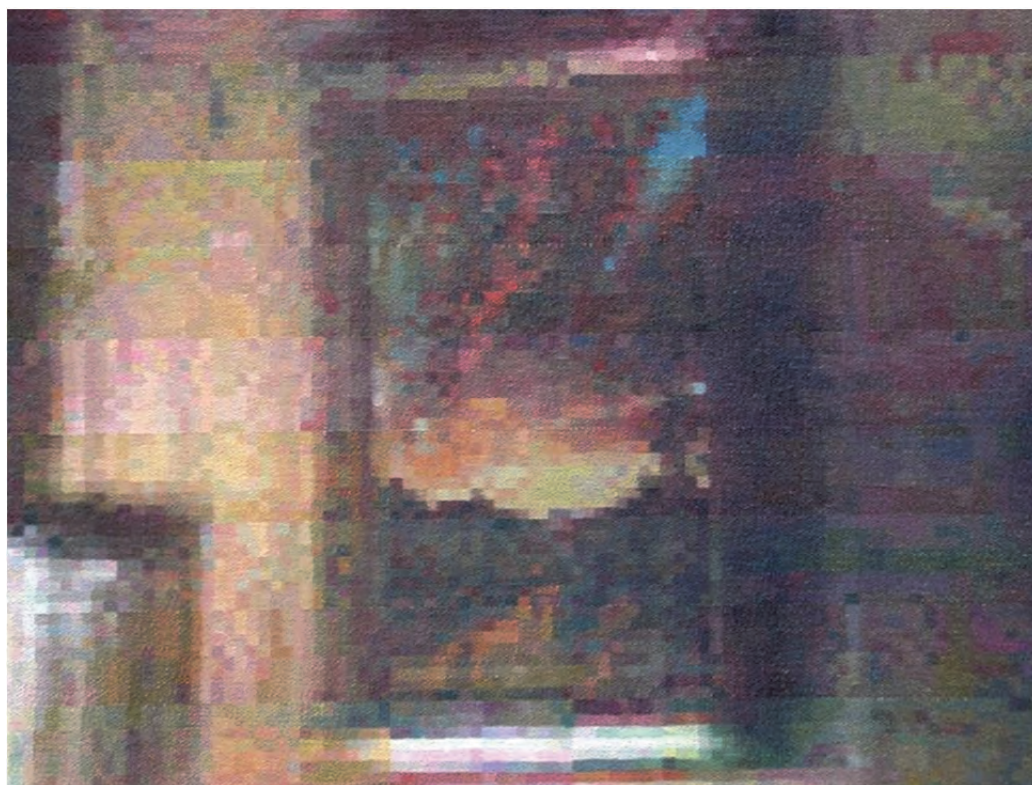


Fig. 235. Dan Hays. "Twilight in the wilderness." 2005. (Detalle)

*genealogía es dudosa (...) burlándose de las promesas de la tecnología digital”*

<sup>26</sup> haciendo alusión, precisamente, no solo a todas esas huellas y consecuencias que mencionaba Bussel y que tanto interesan a Hays, sino también a cómo estas imágenes en muchas ocasiones, contienen errores en sus nombres de archivo, desafían el patrimonio, la cultura nacional o los derechos de autor<sup>27</sup> (¿Podríamos hablar, pues, de la imagen degradada a través de internet como un instrumento subversivo?). Steyerl señalaba también en su artículo a la imagen pobre a modo de “*copia en movimiento*”, planteando una degradación producto del propio proceso de copia sucesivo, por una parte<sup>28</sup> (recordemos por ejemplo los trabajos de electrografía), y de la inercia del movimiento por otro, (traigamos a colación por ejemplo, la borrosidad como efecto del movimiento en la foto). En el campo digital, tenemos que volver a insistir en que ambas condiciones son necesarias, ya que la copia no produce degradación por sí misma, pero la distribución y el movimiento de esta, sí propicia su modificación y alteración<sup>29</sup>. Esto lo escenifica también Steyerl que textualmente afirma “*al acelerarse se deteriora*”<sup>30</sup>.

---

<sup>26</sup> (Steyerl 2010). Op. Cit. [Traducción propia]

<sup>27</sup> *Ibíd*em

<sup>28</sup> Pese a que ya señalamos que la copia digital entendida a modo de procedimiento regular no produce pérdida de información y precisamente esta es una de sus características (Munarriz 2011) Op. Cit. sin embargo, las numerosas copias modificadas y transformaciones que en ocasiones genera un solo documento en su tránsito a través de la red si, deben ser consideradas en este sentido.

<sup>29</sup> Podríamos señalar aquí las modificaciones que sufren las imágenes incluyendo textos para alterar su significado en tono de humor, conocidas popularmente como “memes”, o las alteraciones que sufren videos y su propagación a través de la red convertidos en videos virales.

<sup>30</sup> (Steyerl 2010). Op. Cit. [Traducción propia]





**Fig. 236. Dan Hays. “Colorado Snow effect 8” 2009.**

Otras cualidades señaladas eran su calidad y resolución deficiente. Ya hemos visto como esa deficiencia se debía a la compresión necesaria para mejorar su tránsito a través de la red, y que no se trata de un proceso que se incremente por ese tránsito en sí (sino, más bien por operaciones derivadas de él). Esta compresión de las imágenes se hace ya en “origen”, es decir, desde el lugar desde el que se distribuye la propia imagen digital, y está relacionada con su formato. Una cámara digital de calidad, generalmente podrá grabar imágenes en formato RAW (crudo), o en formato JPEG, que implica ya una compresión, aunque esta resulte mínima en grandes resoluciones

La palabra JPEG y el parecido con las obras de Hays, nos trae a la mente las célebres fotografías de Tomas Ruff, en la serie que precisamente lleva por título este término. Con la palabra JPEG, acrónimo de “*Joint*

*Photographic Experts Group*”, el fotógrafo, quería hacer alusión al nombre de un formato de archivo de imágenes, específicamente diseñado para reducir su tamaño, con poca pérdida de calidad (esto hace que sea uno de los formatos más empleados y populares en internet). Este estándar, utiliza algoritmos de compresión para igualar áreas aparentemente similares, (píxeles cercanos de colores parecidos, son interpretados como del mismo color en extensiones grandes), de tal modo, que realiza una síntesis apenas perceptible si la imagen tiene un tamaño considerable. Ruff en sus propias palabras, notaba pequeñas estructuras en las imágenes que bajaba de internet, en las que encontraba un innegable interés estético, pero no sabía a qué se debía la naturaleza de estas peculiaridades en las fotos, hasta que se dio cuenta de que estas estructuras



**Fig. 237. Thomas Ruff. “jpeg ny02”. 2004.**

respondían a la compresión efectuada en la propia imagen<sup>31</sup> A partir de ese momento, se empeñó en recrear aún más la situación, intentando forzar este tipo de efectos; para ello bajaba imágenes ya de por sí degradadas, y reducía aún más su calidad. *“La imagen en sí no es tan interesante, pero me gusta la estructura”*<sup>32</sup> afirmaba en una charla, sobre la presencia de estas estructuras en sus obras. También ha manifestado en ocasiones sentirse atraído por el modo en que estas obras son percibidas:

*“Empecé experimentando para ver si podía crear imágenes enteras como estas yo mismo. Descubrí que cuando la ampliabas entre 2,5 y 1,8 metros, se creaba un efecto bonito: cuando lo ves desde 10 a 15 metros, piensas que estás viendo una fotografía precisa, pero si vas más cerca, hasta dentro de los cinco metros, reconoces la imagen por lo que es. Entonces si vas realmente cerca, ya no puedes reconocer nada en absoluto: solo estas delante de un montón de cientos de píxeles.”*<sup>33</sup>

Como hemos venido hablando, el referente se somete a un sistema de representación, a una trama, pero ¿en qué medida? Aquí nos podríamos preguntar, en esa búsqueda de síntesis con la que se efectúa la compresión JPEG nombrada, que tanto interesa a Ruff y a Hays, acerca de la cantidad de información más pequeña que es necesaria para reconocer una imagen ¿Qué cantidad mínima de esos elementos es capaz de ofrecernos una representación al menos significativa?. Miguel Aguirre, en su serie “1KB”

---

<sup>31</sup> Así lo asegura el artista en *“Thomas Ruff and Philip Gelter Conversation”*. Aperture Foundation. [online] <https://vimeo.com/9737701> [Consultado: agosto 2013]

<sup>32</sup> *Ibídem.*

<sup>33</sup> Ruff, Thomas, “Thomas Ruff’s best shot”, en Art & Design “The Guardian” Junio 2009. [online] <http://www.theguardian.com/artanddesign/2009/jun/11/my-best-shot-thomas-ruff> [Consultado: junio 2012]



plantea un trabajo que, partiendo también de imágenes digitales, establece una estrategia de reducción de la referencialidad, mediante programas de retoque fotográfico. Las imágenes resultantes son elaboradas, mediante su reducción a su mínimo esquema visual posible:

*“1kB # 3 (“Civiles croatas asesinados por un comando bosnio. Segunda versión” de Simeón Saiz Ruiz) forma parte de la serie pictórica titulada 1kB que opera, en un primer momento, a partir de la reducción mediante el Photoshop de diversas imágenes digitales al mínimo posible en cuanto a sus dimensiones en píxeles –en promedio, 6 por 8 píxeles que corresponden a 1 kilobyte o 1.024 bytes de peso- con el objeto de no despojarles de su cualidad de archivo pero sí de arrebatárselas, y de forma absoluta, su calidad de representación de lo real.”<sup>34</sup>*

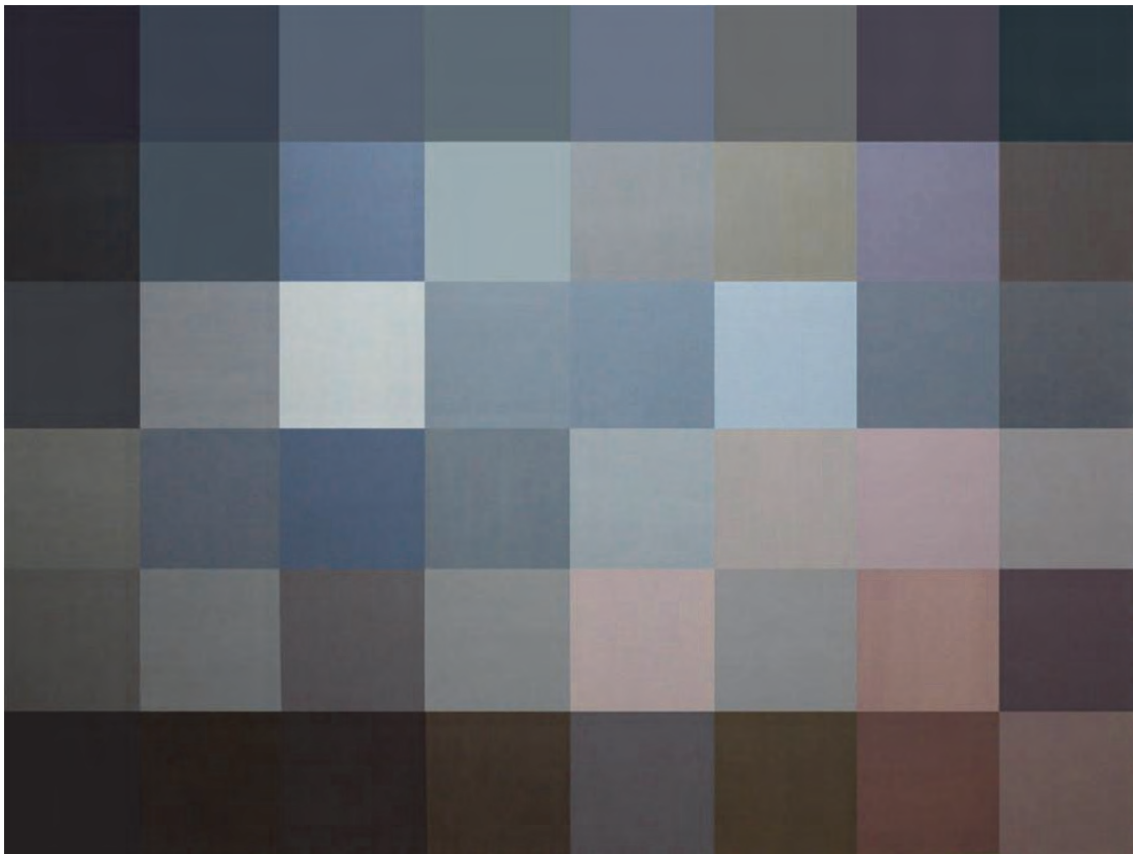
Aguirre, ha escogido para esta ocasión (Fig. 238), la imagen de una obra de Simeón Saiz, sometiéndola al proceso de reducción citado, despojándola de todo efecto referencial. El resultado es una abstracción, un conjunto armónico de elementos rectangulares o píxeles: una porción de pantalla, que sin embargo ha perdido su capacidad de representar, convirtiéndose en una *“metáfora visual de aquella estrategia contemporánea que neutraliza y/o domestica las representaciones de violencia.”<sup>35</sup>*

Dan Hays sin embargo, no trabaja por el momento con representaciones de la violencia, para él la naturaleza en su relación con la idea de pantalla y ventana, tiene una gran importancia, pues considera que en todo caso, la pintura de

---

<sup>34</sup> Miguel Aguirre. Texto inédito facilitado por el artista.

<sup>35</sup> *Ibíd*em



**Fig. 238. Miguel Aguirre. “# 3 (“*Civiles croatas asesinados por un comando bosnio. Segunda versión*” de Simeón Saiz Ruiz)”. 2009.**

paisaje se ocupa de nuestra relación con lo infinito<sup>36</sup> (lo que podría acercarle a planteamientos “neorománticos”). Hays afirma encontrar similitudes entre su trabajo y la pintura impresionista, no solo porque se ocupe de los mismos motivos, sino porque entiende que en el fondo, ambos tratan de capturar la esencia de una escena tan rápido como les es posible, con una paleta de colores restringida que construye la imagen como un todo, al emplear

---

<sup>36</sup> “Sin quererlo o no, este es el asunto principal de la pintura de paisaje: la representación de nuestra relación con el infinito.” Hays, Dan. Culture Machine. Vol.9. 2007. [online] <http://www.culturemachine.net/index.php/cm/rt/prINTERfriendly/86/63> [Consultado: diciembre 2014] [Traducción propia]

pinceladas de un tamaño similar y e interesándose por el mismo contenido, en diferentes condiciones de luz<sup>37</sup>.

Nosotros entendemos sin embargo que, el modo empleado por Hays para pintar, dista mucho de ser considerado como la posibilidad de efectuar la representación pictórica más “rápida”. Ya hemos hecho algunas observaciones sobre el método de trabajo del pintor británico, pero puede volver a considerarse su laboriosidad, echando un vistazo a algún detalle de su trabajo (Fig. 235). Precisamente sobre este asunto, -el de acercase a examinar una obra a corta distancia- Hays considera cómo puede establecerse una similitud entre la imagen digital, (o las obras basadas en retículas) y las obras de estos pintores, (impresionistas, o en definitiva, cualquier otro que no emplee su sistema): *“Podemos acercarnos a esas imágenes con un sentido similar de descubrir la experiencia de acercarnos a la superficie de la pintura, viendo cómo se genera la ilusión”*<sup>38</sup>. De este modo encontraremos cuadrículas ordenadas simulando ser pixels en un caso, y pinceladas ordenadas simulando ser cosas –objetos, referentes-, en otro. Cuanto más ilusionista es una técnica, más esconde sus unidades pictóricas/plásticas; cuanto más ponen en evidencia estos elementos, como de algún modo hiciera el impresionismo, más se aparta de los acabados pulidos y los efectos de realidad<sup>39</sup>. Un artista que trabaja con este recurso de pinceladas cortas, de un modo casi obsesivo –

---

<sup>37</sup> Ibídem

<sup>38</sup> Ibídem

<sup>39</sup> En la noción del cuadro como “texto” que emplean Carrere y Saborit, se distinguen dos articulaciones que funcionan dentro de la obra: *“En otras pinturas posteriores, las divisionistas de Seurat o Signac o algunas de Cézanne o Van Gogh, se hace posible identificar pequeñas unidades plásticas, con toques de pincel en forma de punto, en forma de pequeño plano, en forma de pincelada corta. El texto pictórico vendría constituido por la totalidad de la escena abarcada por el cuadro (un paisaje., por ejemplo); una primera articulación identificaría a las figuras y tipos icónicos reconocibles que construyen la escena (árboles, caminos, nubes...);*



**Fig. 239. Philipp Frolich. Sin título. 2014.**

podríamos hablar incluso de pinceladas con *sabor* a pixel, aunque no tan matemáticamente organizadas- es Philipp Frolich, pintor alemán afincado en Madrid desde 2002.

En obras como la que acompaña a estas líneas, (Fig. 239) efectúa una transición desde lo borroso a lo digital, por medio de pequeñas unidades, que podrían por otra parte representar lo fragmentario. Rafael Doctor Roncero, afirmó que el artista utiliza *“una pincelada ágil y corta que, en superposición, recrea dinamismos cromáticos más propios de la reproducción gráfica que del*

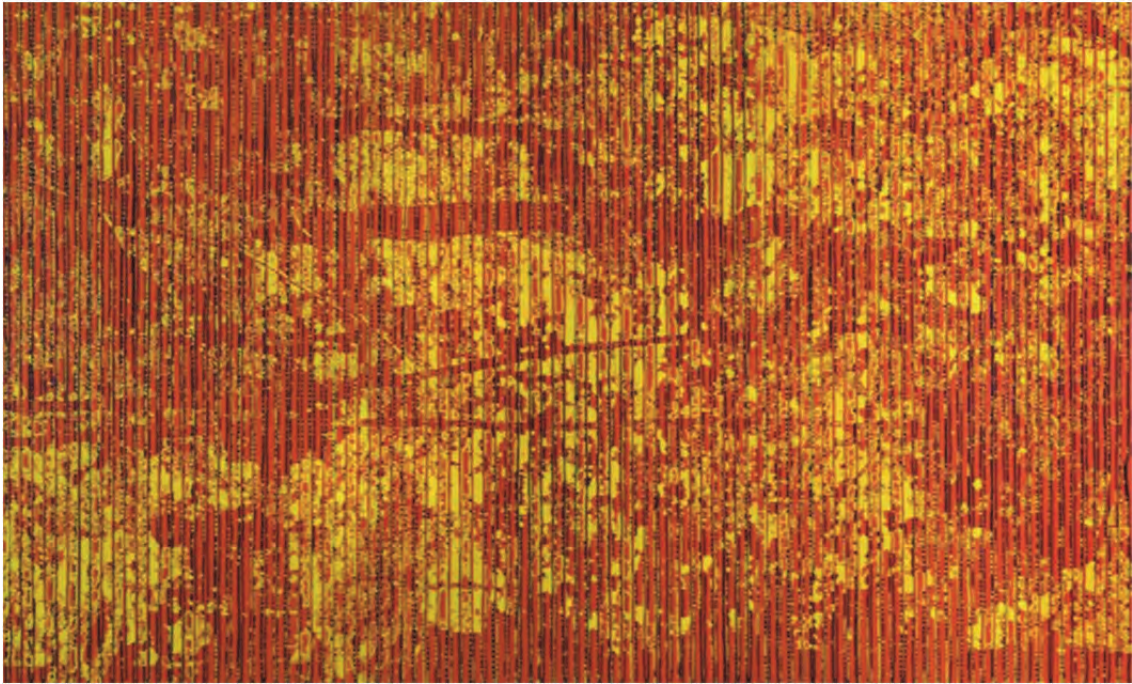
---

*otra segunda descubriría las pinceladas (punto, plano, línea) razonablemente reconocibles y aislables, que por medio de agrupaciones sintagmáticas determinan formas, tipos y figuras.”* (Carrere y Saborit 2000). Op. Cit. P.112.



*espectro pictórico*<sup>40</sup>. Frolich que trabajó como escenógrafo, construye maquetas de las que parte sin otra finalidad más que diseñar y elaborar sus trabajos<sup>41</sup>; del mismo modo que Hays, obtiene sus imágenes a través de una experiencia secundaria del paisaje:

*“Suelo partir de algo cuando empiezo a pensar en un cuadro, una noticia de prensa, un texto o algo parecido para el que me imagino un escenario. La maqueta me ayuda a formar este espacio de forma concreta. Es fácil hacer cambios en una maqueta y sobre todo me permite jugar con la luz, que es muy importante para mí”*<sup>42</sup>



**Fig. 240. Javier Garcerá. Serie “Take off your shoes”. 2008-10.**

---

<sup>40</sup> (Doctor Roncero 2013). Op. Cit. P.405

<sup>41</sup> Maquetas, que según nos confesó el artista en conversación con él, destruye después de haber empleado.

<sup>42</sup> Frolich, Philipp en Ibídem. P.59.

El aspecto de extrañamiento que produce la pintura del artista alemán, – que como hemos visto se producía también en otros pintores “digitales”- a medio camino entre lo onírico<sup>43</sup>, lo escenográfico y lo cinematográfico, lo logra por la disposición y control de las pinceladas, por el ambiente de la escena, que en alguna medida remite a lo artificial, -sin renunciar a una representación precisa del referente- y por las características específicas y calidad de la pintura que emplea, un gouache elaborado por él mismo en su taller. Este extrañamiento, acaba por ofrecer al espectador una obra de cierto carácter fantástico o fantasmagórico<sup>44</sup>, o en la que en todo caso, residen componentes que convierten al espectador en una especie de testigo, de “voyeur” dentro de un ambiente de suspense<sup>45</sup> o en el que está latente algún peligro que no vemos, pero nos acecha.

También con la naturaleza y con una estética que recuerda sin duda alguna a la imagen digital, ha trabajado Javier Garcerá (Fig. 240). Sus obras y relación con el paisaje, comenzaron con la creación de algunas pinturas a finales de los noventa casi de corte neorromántico, en los que ya empezó a explorar, como subrayaba Juan Bautista Peiró, las bondades de la combinación de lo natural y lo artificial y su relación con la “*artificiosidad de la percepción*

---

<sup>43</sup> (Doctor Roncero 2013). Op. Cit. P.405

<sup>44</sup> *Ibídem.*

<sup>45</sup> “En algunas de estas obras, incluso, algunos elementos impiden observar la escena completamente otorgando al espectador la responsabilidad de ser un testigo presencial. (...) En cualquier caso, la obra de Philipp Fröhlich se caracteriza por la representación de paisajes vacíos, misteriosas escenas que recrean la artificiosidad a través de la escenografía y el increíble manejo de la luz, dando como resultado conmovedoras atmósferas cargadas de suspense.” Pardo, Tania “*Remote Viewing*”. Galería Soledad Lorenzo. Madrid. 2012.



*visual*<sup>46</sup>. Para ello, empleaba telas emulsionadas con imágenes procedentes de fotografías, que combinaba hábilmente con acrílico, óleo o grafito, en un proceso de adicción de capas de pintura, que partía desde una base negra a la que, capa a capa se iban añadiendo colores, lo que terminaba por dar a estas obras un aspecto bastante llamativo<sup>47</sup>.

Su trabajo desde entonces, ha evolucionado transformándose, aunque manteniendo ciertas formas de síntesis visual que continúan recordando al imaginario de lo digital, mostrando en ocasiones tramas regulares, colores saturados, formas geométricas, elementos complejos, etc...De este modo, *“registra espacios concretos para someterlos a la codificación digital, definición que después reproduce pictóricamente en sus telas”*<sup>48</sup>. No obstante, en ocasiones pese a esta artificiosidad, –en el mejor de los sentidos- el trabajo de Garcerá se relaciona con la idea de lo sensible, lo espiritual y lo sutil, cualidades especialmente presentes en sus últimos trabajos. El artista habla de su serie *“Take off your shoes”* a la que pertenece la obra mostrada con anterioridad, en los siguientes términos:

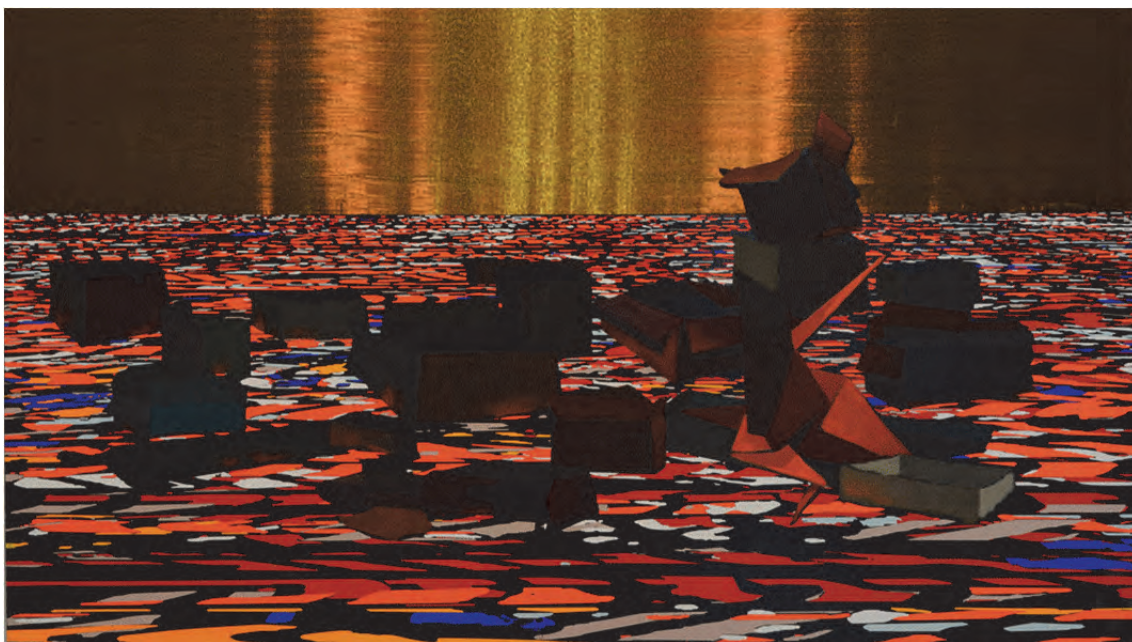
*“Siento atracción por un nivel de realidad o intimidad que no se puede transmitir a través del lenguaje sin que se le arranque su parte más constitutiva; reconozco esa parte que no puedo argumentar sin alterarla tanto en el mundo como en mí; busco una dimensión particular de las cosas que no se*

---

<sup>46</sup> Peiró, Juan Bautista, en VVAA. *“Otras naturalezas”*. Caja de Ahorros del Mediterraneo. Murcia. 2001. P.112

<sup>47</sup> Vozmediano, Elena. *“Pérdidas de Javier Garcerá”* El Cultural. El mundo. Noviembre 2003. [online] <http://www.elcultural.com/revista/arte/Perdidas-de-Javier-Garcera/8287> [Consultado: mayo 2013]

<sup>48</sup> Zarza, Víctor *“Javier Garcerá. Te hablo de lo cotidiano”*. Blanco y Negro Cultural. ABC. Diciembre 2003. P.30.



**Fig. 241. Javier Garcera. Serie “A 83 cm. y otras distancias”. 2014. (Detalle).**

*corresponde con su nombre o carácter social y que aparece en el proceso de percepción cuando nosotros dejamos que aparezca, cuando permitimos que las cosas se aproximen y muevan contra nosotros.*<sup>49</sup>

Garcerá, como Dan Hays y otros artistas, están planteándose la dificultad para integrar la naturaleza en el arte<sup>50</sup>, pero de algún modo podríamos añadir que también están haciéndose preguntas acerca de cómo integrar lo tecnológico –o el reflejo estético de esta revolución de lo digital- en el arte, lo que llevan a cabo generalmente, obviando su propio empleo para de algún modo reivindicar la práctica pictórica:

---

<sup>49</sup> Garcera, Javier “Take off your shoes (2008-10)”. Página web del artista [online] <http://www.javiergarcera.com/TAKE-OFF-YOUR-SHOES-2008-2010> [Consultado: junio 2014.]

<sup>50</sup> (Vozmediano 2003). Op. Cit.

*“En un momento en el que las nuevas tecnologías se han incorporado plenamente al discurso artístico (como herramienta, como estrategia y también como ideología) no resulta extraño que los pintores reaccionen ensimismándose en las cualidades físicas de lo pictórico.”<sup>51</sup>*

---

<sup>51</sup> (Zarza 2003). Op. Cit.



## 7. CONCLUSIONES

Una vez finalizado nuestro trabajo, hemos llegado a una serie de conclusiones, en relación a los objetivos que nos planteamos al inicio del mismo, que trataremos de valorar en estas líneas. Por la propia estructura de la investigación, nos resulta casi imposible no plantear estas reflexiones de modo particular para cada uno de los casos, tal y como hemos abordado estos a lo largo del texto, para posteriormente, ofrecer nuestras consideraciones sobre el conjunto de lo expuesto y las peculiaridades derivadas de la interrelación de estos tres métodos pictóricos. En cualquier caso, tendremos que acompañar las valoraciones particulares con valoraciones globales, pues entendemos que existen, tal y como ha dejado en evidencia este trabajo, nexos y puntos en común entre estos tres usos de lo pictórico.

### Fragmentación

Hemos visto cómo lo que hemos definido como fragmentación, surge como efecto de una primera y remota introspección del medio hacia el propio medio, que se constata en primer lugar por la autoreferencialidad, ejemplificada en lo que decidimos denominar como “*mecánicas de la ficción*”, tomando la denominación de Lipovetsky y englobando las historias narradas mediante fragmentos, las pinturas dentro de otras pinturas, y en definitiva, lo que Stoichita denominó como “*imagen desdoblada*”<sup>1</sup>. Con este tipo de imágenes, se incluirían los límites de una composición dentro de otra, lo que permitiría

---

<sup>1</sup> (Stoichita 2011). Op. Cit. 264.

delimitar escenas e imágenes posteriormente, así como empezar a considerar las nociones de plano y encuadre, que serán el objetivo a transgredir en la pintura de vanguardias, también motivada por la popularización de la fotografía y el descubrimiento del cine.

A partir de entonces, coincidiendo con las ideas de Gilles Lipovetsky<sup>2</sup>, podemos considerar el concepto de pantalla –siempre en relación con los fenómenos “media” del siglo XX y XXI como el cine, la televisión, la fotografía y el propio ordenador- como eje dominador de la experiencia del sujeto, transformando a este en un receptor eminentemente mediatizado: dominado por el mundo de lo visual. Como dice Lipovetsky, la pantalla presenta un nuevo modo de temporalidad y oferta recorridos “en mosaico”, lo que entendemos, implica una experiencia “fragmentada” desde el punto de vista de la dimensión temporal de la imagen –al ofrecer sucesivas selecciones o planos- y desde su propia composición formal como nuevo “marco” o “ventana” - con sus diferentes composiciones. De este modo, se entiende el papel de lo fragmentario en nuestra experiencia vivencial, no solo desde la condición de espectadores de arte, sino desde la de individuos contemporáneos, que acostumbran a utilizar la imagen como vehículo, lenguaje y objeto de consumo.

También vimos, de qué modo posteriormente esta división virtual del espacio pictórico -ejemplificado en esa *“imagen desdoblada”*- se traslada también al propio soporte. De este modo, numerosos artistas ofrecerán por ejemplo una obra compuesta por varios elementos o incluso, muchos proyectos pictóricos se basarán, fundamentalmente, en la acumulación de un número ingente de pinturas. Los referentes nos sirvieron para comprobar de qué manera esta tendencia a la representación parcial o a la presencia de lo fragmentado en la pintura, respondía principalmente -por ejemplo en James

---

<sup>2</sup> (Lipovetsky, La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna 2009). Op. Cit. P.314.



Rosenquist-, a la asunción de estéticas procedentes del mundo de la publicidad, que influirían en el empleo de combinaciones de imágenes en un modo similar a como lo haría David Salle. Chuck Close sin embargo, utilizaría esta estrategia de lo fragmentario desde el punto de vista de lo procedimental, como método de análisis del documento fotográfico y su traslación más efectiva al lienzo, para posteriormente darle a este uso otros giros más creativos, aunque todos ellos basados en lo fragmentario.

### **Pintura *borrosa***

Al hablar de *borrosidad*, hemos considerado que resulta imposible no hablar de percepción y de igual modo, parece inevitable no asociar tal característica con lo fotográfico. Vimos cómo esta circunstancia de la imagen se hacía especialmente patente en las producciones primigenias de este medio, así como del cinematográfico, sobre todo por el elemental desarrollo técnico de ambos en aquellos momentos. También prestamos atención al modo en que esta *borrosidad* fue empleada con anterioridad en pintura, cómo nos indicaba Ignacio Perez-Jofre<sup>3</sup>. En este sentido, también consideramos en qué medida estos empleos pretéritos en el campo pictórico podrían asociarse, precisamente, al uso de aparatos ópticos como los referidos por Hockney<sup>4</sup> y a la necesidad de realizar una traslación óptima y rápida de la imagen proyectada ofrecida por estos (teniendo en cuenta la función documental ocupada por la pintura en aquellos momentos). En este sentido, y volviendo a insistir en la relación de lo borroso con lo fotográfico, comprobamos cómo algunos autores

---

<sup>3</sup> (Perez-Jofre, "Imágenes borrosas" en Studies in Visual Arts and Communication nº1 2014) Op. Cit.

<sup>4</sup> (Hockney 2001). Op. Cit.

consideraban a la borrosidad en efecto, como una de las características genuinas de lo fotográfico<sup>5</sup>, por lo que en principio y obviando los ejemplos de usos anteriores en pintura, podemos establecer una relación directa entre pintura y fotografía cuando hablamos del uso plástico de este recurso en el cuadro.

Al igual que los límites serán importantes en la configuración formal de la imagen borrosa, del mismo modo el color ocupará un papel importante. Hemos visto como numerosos artistas eluden el factor cromático en sus obras o consideran la atenuación del mismo, para con ello crear una especie de atmósfera, que emplearán, por ejemplo, simbolistas y preimpresionistas como precedentes más cercanos de los empleos actuales de esta cualidad de la imagen. Pero esta tendencia hacia la inconcreción formal no solo será asunto de la pintura (con los movimientos de vanguardia y otras tendencias previas, como el impresionismo o el puntillismo), sino que también la propia fotografía buscará mediante la experimentación imágenes de carácter más abstracto y ambos medios avanzarán en este sentido, como nos recordaba Susan Sontag, desde principios de siglo hasta los años treinta<sup>6</sup>. La influencia entre los dos campos será fundamental, produciéndose un recíproco interés entre ambos. Pudimos observar algunos ejemplos de fotografía experimental que sin duda aportaron su influencia en el campo pictórico y sirvieron de igual modo para que la fotografía pudiera ofrecer su lado más plástico y creativo. Por otra parte, la incorporación al imaginario colectivo de la imagen borrosa, se produce en un proceso progresivo con los citados experimentos artísticos (y algunos de otro tipo como la citada “fotografía de espectros” que habían tenido lugar con anterioridad) y culminará a mediados del siglo XX con las célebres fotografías de Capa, que identificarán por primera vez esta característica con valores de verosimilitud y coherencia con lo representado. Hemos comprobado la intensa

---

<sup>5</sup> Burch, Noel en (Llinás y Maqua 1976)

<sup>6</sup> (Sontag 2006). Op. Cit. P.137.

relación entre lo pictórico y lo fotográfico en el trabajo de diversos artistas, viendo de que manera desde movimientos precedentes a las prácticas actuales como el futurismo, se creaba un propio discurso a partir de la fotografía, mientras que numerosos artistas contemporáneos se someten al medio fotográfico, que impone sus reglas de juego.

La borrosidad por tanto se presenta como una estrategia de extrañamiento visual, concorde con la tendencia a lo largo del siglo XX del arte hacia la problematización de lo visible; una estrategia quizá de anulación de la hipervisualidad, como una suerte de anorexia de la visión frente a la común bulimia como aseguraba Hernández Navarro<sup>7</sup>. Por otra parte, la memoria aparece ligada indefectiblemente al efecto borroso en la imagen, pues la apariencia de nuestros recuerdos se presenta (figuradamente) en este estado, escenificando su fragilidad con esta pérdida de información visual. La propia relación de este efecto con lo fotográfico, también le liga irremediabilmente al concepto de memoria como vimos a partir de diversas teorías<sup>8</sup> y a la construcción del paradigma de un sujeto contemporáneo escenificado como figura “indefinida” por excelencia. Por último, volviendo a la memoria, la eliminación de las huellas enunciativas en muchas de las obras pictóricas borrosas, podría entenderse como una estrategia de eliminación de la propia memoria del objeto-pintura.

Como referentes principales nos servimos de los casos representativos de Gerhard Richter y Luc Tuymans, que confirmaron mediante su trabajo la estrecha relación entre medio fotográfico, memoria y borrosidad: el primero mediante la asunción de una estética muy cercana al propio medio fotográfico y el segundo desde una pintura de estética ciertamente elemental.

---

<sup>7</sup> (Hernández Navarro 2006) Op. Cit. P.74.

<sup>8</sup> (Flusser 2001).

## **Pintura digital**

En este apartado analizamos la influencia del imaginario de lo digital y lo informático en el arte, y más concretamente en la pintura contemporánea. Del mismo modo, nos planteamos hasta qué punto el arte pudo influenciar el desarrollo de las tecnologías gráficas informáticas. El caso de los videojuegos nos resultó particularmente interesante, ejemplificando el avance de los sistemas gráficos por ordenador. Partimos de la consideración de que habitamos una realidad líquida<sup>9</sup>, una sociedad hipervisualizada y hasta cierto punto “neobarroca”, en la que la imagen se impone al espectador y lo manipula. En ella encontramos también elementos fragmentarios perfectamente escenificados en el terreno de lo digital, en el hiperenlace y en los iconos o ventanas de los sistemas operativos, así como en el elemento básico integrante de la matriz que compone todo gráfico digital: el píxel.

Vimos cómo esta matriz se componía de elementos similares en tamaño y de qué manera, gracias a la capacidad de proceso podía de algún modo ocultarse esta condición, aunque como comprobamos nunca obviarse. También consideramos la relación que estableció Kuspit, entre el sometimiento de la imagen digital a estas condiciones visuales y la preferencia por parte del pintor de la utilización de un código representacional por encima de lo que intentara presentar mediante el uso de dicho código. Haciendo un breve repaso por los inicios del arte digital, comprobamos cómo desde éstos, se pretendió emular las formas de la pintura, adoptando sus estéticas e incluso realizando homenajes explícitos, como hemos visto, que se convertirían en proyectos más elaborados a medida que la tecnología avanzaba y permitía desarrollos gráficos más complejos. En estos inicios detectamos ya varias constantes en las obras digitales, que posteriormente se incorporarían a obras pictóricas,

---

<sup>9</sup> (Bauman, Vida líquida 2006). Op. Cit.

como por ejemplo esta trama subyacente de píxeles o la elaboración de imágenes mediante módulos que será particularmente importante para la obra de algunos artistas que ya venían trabajando en este sentido, como por ejemplo Barbadillo. La electrografía también ocupará un papel importante dentro de los procesos derivados de la imagen digital, entendida como un procedimiento que abarca desde la digitalización y transformación de la imagen, hasta la manipulación posterior de las fotocopias obtenidas.

Dentro del desarrollo de la imagen digital, identificamos una fase primaria en la que las creaciones digitales intentaban asemejarse a obras artísticas para legitimar su posición en el ámbito de la estética y su validez como nueva herramienta para el medio. Posteriormente vimos de que manera la imagen digital y el arte que empleó este medio, se desarrollaron para explorar sus especificidades y paralelamente comenzaron a elaborarse productos estéticos digitales por parte de equipos de desarrolladores independientes. La popularización de los ordenadores domésticos y el ocio digital, representados por la época dorada de los videojuegos con los ordenadores de 8 y 16 bits, aportarán una serie de parámetros estéticos clave y facilitarán este proceso. Estas circunstancias desembocan en la contemporánea omnipresencia del ocio y la imagen digital a todos los niveles, lo que volvería de algún modo a influenciar de nuevo al arte y especialmente a la pintura.

Hemos comprobado cómo existe también una necesaria relación entre lo digital y lo numérico, volviendo a poner sobre la mesa la cuestión de la codificación y del mismo modo, hemos visto también como lo digital ha penetrado en la pintura no solo como medio de inspiración con la aportación de sus imaginarios, sino también convirtiéndose en sí mismo en una herramienta para la expresión plástica. En este sentido, hemos visto cómo no solamente los artistas “nativamente digitales” han sabido apreciar estas cualidades de la informática, sino que también algunos de los más veteranos han incorporado

estos lenguajes en su repertorio de técnicas sin complejos. Hemos insistido, por último, en la idea de la imagen digital como imagen codificada, haciendo patente la importancia del pixel en este sentido y considerando ejemplos de algunos artistas que lo han empleado. Aquí, ha resultado particularmente interesante el análisis de las obras de Simeón Saiz y Dan Hays, que podríamos considerar perfectamente como “pintores digitales”.

### **Uso e hibridación**

El principal objetivo de esta investigación ha sido corroborar la efectiva existencia de los recursos estéticos planteados. En este sentido podemos afirmar que efectivamente, tales estrategias pictóricas existen, como ha quedado sobradamente demostrado a lo largo de la investigación, haciéndose patente su uso especialmente en la actualidad. Tanto es así, que en varias ocasiones y con motivo de no extendernos en los ejemplos, hemos tenido que dejar fuera el trabajo de un buen número de artistas interesantes que operan en alguna de las líneas propuestas o incluso en todas ellas; del mismo modo, no nos ha parecido pertinente insistir más de lo estrictamente necesario en los referentes ofrecidos.

En relación a los datos obtenidos, podríamos plantear que en alguna medida las tres estéticas pueden darse en la obra de un artista, tanto representadas cada una de ellas únicamente como cualidad específica y distintiva de una producción personal, como interrelacionándose entre sí y empleándose a conveniencia a lo largo de esa misma producción. Podría decirse, por tanto, que el rasgo que definíamos como clave con la imagen digital al hablar de su carácter “híbrido”, podría ser empleado también actualmente para definir el estado del propio medio pictórico y sus prácticas.



Hemos comprobado que, el hecho de que la pintura se hibride con otros medios a nivel visual o adopte o simule sus características, hace que de algún modo nos encaminemos hacia una estética contemporánea –en cuanto a lo pictórico- cuya cualidad principal podría ser, curiosamente, la de la inexistencia de lo que podríamos calificar como categorías absolutas<sup>10</sup>. De ahí que podamos acreditar la tendencia de estas estéticas, entendidas precisamente en tal sentido. Tanto es así, que ni si quiera en el caso de los artistas más afines a alguno de estos métodos descritos, se da una continuidad clara y específica en cuanto a lo procedimental, de tal modo que un artista puede trabajar desde lo pictórico con lo borroso, pero incluso puede variar la medida en la que está cualidad está presente en su obra. Cabría por tanto, la posibilidad como apuntábamos al intentar hablar de una estética de la contemporaneidad, de contemplar el estado del propio medio –la pintura en este caso- como un medio, borroso, fragmentado o digitalizado, por la influencia que, como hemos visto, están teniendo estas características de la imagen en lo pictórico. Habría que añadir que el análisis de las diferentes configuraciones formales de las obras es una tarea importante, ya que tales características determinan y configuran las lecturas posteriores que efectuamos sobre esas piezas que han sido elaboradas, al fin y al cabo, con una serie de códigos que responden a desarrollos tecnológicos, hechos sociales o políticos o son, en definitiva, una interpretación o canalización de la realidad que nos rodea. En este sentido, cabe apuntar que, como hemos visto, la fotografía, el cine y la pintura han ejercido –y siguen ejerciendo- entre sí una influencia recíproca y no puede establecerse una prioridad sobre qué medio ha podido influir más al otro, si obviamos el peso histórico y la tradición que atesora la pintura.

En cuanto a los elementos plásticos integrantes de la imagen, el “límite” se postulará como un componente fundamental en cuanto a fragmentación se refiere, pues marcará el comienzo y el final de las formas y los espacios;

---

<sup>10</sup> (Kosko 2010). Op. Cit.

también, como hemos visto, aludimos a la problemática del límite en la *borrosidad* -por su omisión- y en lo digital, por su reafirmación como elemento integrante de los componentes de la matriz (píxeles, delimitados en un espacio regular). Por otra parte, borrosidad, fragmentación y estética digital, se nos presentan como alteraciones del orden de la imagen, alteraciones del orden que estarían relacionadas con la consecución de cierto extrañamiento, o al menos, con la desnaturalización de lo bello (recordemos el concepto de Belleza propuesto por Wladyslaw Tatarkiewicz<sup>11</sup>), quizá para adecuar sus estéticas a ciertos códigos contemporáneos. Sin embargo existen muchas obras compuestas de fragmentos, borrosas o digitales, de las que hemos comprobado su inequívoco carácter estético (en cuanto a su atractivo). Cabría preguntarse pues, si este tipo de imágenes habrían alcanzado un nuevo “orden”, en el cual es posible identificar algunos de los elementos más definitorios del paradigma contemporáneo de las artes, o si este viene impuesto por el artista, el medio o el espectador, preguntas que entendemos obtendrían diferentes respuestas en relación a los casos tratados.

Por tanto, podemos afirmar que las tres *estéticas*, aunque bien definidas, se relacionan y retroalimentan en el mundo actual. Lo digital es en esencia fragmentario (en principio, por su codificación, por su carácter pixelado) pero también puede ser borroso (recordemos la imagen pobre de Hito Steyerl<sup>12</sup>). Lo borroso puede ser digital (la fotografía, el fotograma o la imagen pobre citada) o fragmentario (en relación a su presentación física o al encuadre presentado). Las relaciones y combinaciones, en definitiva, pueden ser innumerables y darse en diferente grado, como afirmábamos, en un contexto artístico en el que la pérdida de la pintura de su carácter indicial o probatorio a lo largo del siglo XX así como el descrédito de la fotografía y en general de la imagen en

---

<sup>11</sup> (Tatarkiewicz 2007) Op. Cit. P.121

<sup>12</sup> (Steyerl 2010). Op. Cit.

movimiento (cine, vídeo...etc.) en este sentido hasta nuestros días, exige a la pintura figurativa otra vuelta de tuerca, que pasa, inevitablemente y sea cual sea el sentido que esta adopte, por la contaminación y la referencialidad; determinadas ambas por la fatal convivencia con el resto de los medios icónicos (y lo que de sus *estilos* se derive) que el hombre sea capaz de crear.



## ÍNDICE ILUSTRACIONES

FIG. 1. VUK COSIC. "EISENSTEIN" A PARTIR DE "EL ACORAZADO POTEMKIN".	37
FIG. 2. VIK MUNIZ. CLOUD CLOUD, 59TH BRIDGE. 2002.	42
FIG. 3. ENRIC JARDÍ. "ILUSTRACIÓN PORTADA DE UN SUPLEMENTO DE ECONOMÍA CON PREVISIONES PARA 2003", EN "PENSAR CON IMÁGENES". 2012.	48
FIG. 4. LUCIAN FREUD RETRATANDO A LA REINA ISABEL II EN 2001.	50
FIG. 5. ADRIAN GHENIE "THE DEVIL 3". 2010.	53
FIG. 6. GERHARD RICHTER. "TABLE". 1962.	55
FIG. 7. CECILY BROWN. "BE NICE TO THE BIG BLUE SEA". 2013.	57
FIG. 8. ADRIAN GHENIE. <i>THE BLUE RAIN</i> , 2009. 240 X 190 CM	58
FIG. 9. "ZEUXIS PINTANDO UN JOVEN CON UVAS" (DETALLE DEL MURAL DE LA GALERÍA DE HISTORIA DE LA PINTURA ANTIGUA). MUSEO DEL HERMITAGE. SAN PETERSBURGO.	64
FIG. 10. WILLIAM-ADOLPHE BOUGUEREAU "RETRATO DE GABRIELLE COT". 1890.	67
FIG. 11. GUSTAVE COURBET. "LA FEMME AU PERROQUET". 1866.	71
FIG. 12. FOX TALBOT. CALOTIPO O "DIBUJO FOTOGENICO". 1836.	77
FIG. 13. ROBERT BECHTLE. "LADIES FLOWER BUSH". 1978.	80
FIG. 14. ROBERT DEMACHY. "ENTRE BASTIDORES". 1906.	82
FIG. 15. EUGENE DELACROIX. "ODALISCA" JUNTO A UNA FOTOGRAFÍA QUE LE DIO ORIGEN. 1857	85
FIG. 16. JOSÉ MARÍA CUASANTE. "JOVEN TOMANDO UN HELADO". 2003.	87
FIG. 17. ALEJANDRO BOMBÍN. "TRABAJO MENTAL". 2011.	90
FIG. 18. JOSÉ RAMÓN AMONDARAIN. "LA RAYA". 2006.	95
FIG. 19. DAVID TENIERS EL JOVEN . "EL ARCHIDUQUE LEOPOLDO GUILLERMO EN SU GALERÍA DE PINTURAS EN BRUSELAS". 1651.	97
FIG. 20. KEPA GARRAZA. "ACCION DE ASALTO AL ARTE Nº18, BREGENZ". 2010.	99
FIG. 21. FELIX DE LA CONCHA. "ONE A DAY. 365 VIEWS OF THE CATHEDRAL OF LEARNING". 1999.	101
FIG. 22. CLIVE SMITH. "5 X 5 (5 DAYS A WEEK FOR 5 WEEKS WITH LAURI)". 2004	103
FIG. 23. PAUL CÉZANNE. "MONT SAINTE-VICTOIRE". 1904.	105
FIG. 24. EDOUARD MANET. "CAFÉ CONCERT". 1878.	107
FIG. 25. ENRIQUE MARTY. SIN TÍTULO. GALERÍA ESPACIO MÍNIMO.	109
FIG. 26. ISESHU SIGLO XII. MUSEO ISHIBASHI FUKUOKA (JAPÓN)	113
FIG. 27. CORNELIS NORBERTUS GYSBRECHTS. TROMPE L'OEIL :AU CARNET DE DESSIN. SXVII	115
FIG. 28. VICTOR HUGO. "SILUETA DE CASTILLO CON TRES TORRES". 1855.	117
FIG. 29. JOHANNES ITTEN. "DER HELD". 1920.	118
FIG. 30. O.G. REJLANDER "LOS DOS CAMINOS DE LA VIDA" FOTOMONTAJE. 1857.	120

FIG. 31. ISIDRO BLASCO "SHANGAI AT LEAST" SIM GALERÍA, NUEVA YORK. 2012.....	122
FIG. 32. DAVID HOCKNEY. "CELIA'S CHILDREN ALBERT + GEORGE CLARK". 1982. ....	124
FIG. 33. ROBERT RAUSCHENBERG. "PHOTEM SERIES 1#12". 1981. ....	126
FIG. 34. PABLO PICASSO. "NATURALEZA MUERTA SOBRE SILLA DE REJILLA".1912.....	128
FIG. 35. GEORGES BRAQUE. "BOTELLA, PERIÓDICO, PIPA Y COPA". 1913. ....	130
FIG. 36. DAVID HOCKNEY. "PEARBLOSSOM HIGHWAY".1986.....	132
FIG. 37. KURT SCHWITTERS. "MERZBILD KIJKDUIN". 1923 .....	134
FIG. 38. RAOUL HAUSMANN. "ELASTICUM", 1920. ....	137
FIG. 39. RENÉ MAGRITTE "THE SIX ELEMENTS" 1929.....	140
FIG. 40. RICHARD HAMILTON. "JUST WHAT IS IT THAT MAKES TODAY'S HOMES SO DIFFERENT, SO APPEALING?". 1956. ....	143
FIG. 41. ANDY WARHOL. "BRILLO BOXES". 1964. ....	145
FIG. 42. DANIEL GORDON. "PINK LADIES AND PEARS". 2012. ....	148
FIG. 43. SEBASTIAN NICOLAU. "ONDAS ROJAS Y DIBUJOS". 2015. ....	150
FIG. 44. LUCY MCKENZIE. VISTA DE LA EXPOSICIÓN "SLENDER MEANS" EN LA GALERÍA DANIEL BUCHHOLZ. 2011.....	151
FIG. 45. LUCY MCKENZIE. VISTA DE LA EXPOSICIÓN "SLENDER MEANS" EN LA GALERÍA DANIEL BUCHHOLZ. 2011.....	153
FIG. 46. ISIDRE MANILS. "MIENTRAS". 1999.....	155
FIG. 47. LUCIO FONTANA. "QUANTA". 1960.....	157
FIG. 48. GABRIELE DI MATTEO. "QUADRO DI FAMIGLIA". VISTA DE LA INSTALACIÓN EN LA GALERÍA PEPE COBO & CIA. 2010.....	160
FIG. 49. ENRIQUE MARTY. "AIM AT THE BROOD" INSTALACIÓN EN DEWEER GALLERY, BÉLGICA. ....	162
FIG. 50. ALAIN URRUTIA. "FORBIDDEN MELODIES" 2012 BILBAO .....	163
FIG. 51. GERMÁN GÓMEZ. "AÑOS 30". 2002-2012. ....	165
FIG. 52. JEAN DUBUFFET. "VICISSITUDES". 1977. ....	167
FIG. 53. MIGUEL AGUIRRE. "CRISTINA FERNÁNDEZ EN LA BOLSA DE BUENOS AIRES". 2015. ....	168
FIG. 54. ESTUDIO DE JORGE GALINDO EN BOROX (TOLEDO). FOTOGRAFÍA DE GERARDO CUSTANCE. 2009 .....	169
FIG. 55. MOSAICO ROMANO DEDICADO AL DIOS SOL. MUSEO ARQUEOLÓGICO NACIONAL (MADRID) .	173
FIG. 56. IÑAKI GRACENEA. IMAGEN DE LA EXPOSICIÓN (IN)VISIBILIDAD Y (DES)CONTROL. 2010 .....	176
FIG. 57. ISIDRE MANILS. "EFFEKTEN (1)". 2005.....	179
FIG. 58. JOAN FONTCUBERTA "ORIGEN". TIRAJE CROMOGÉNICO .2006. ....	182
FIG. 59. JOAN FONTCUBERTA. "ORIGEN" (DETALLE). TIRAJE CROMOGÉNICO. 2006. ....	183
FIG. 60. GERMAN GÓMEZ. "NACHO" SERIE "DEL SUSURRO AL GRITO". 2011. ....	186
FIG. 61. DANIEL VERBIS. "PON LOS BRAZOS EN CRUZ Y VERÁS LA PUERTA DE LA LUZ". 2010. ....	188
FIG. 62. PABLO PICASSO. DIBUJO CON LUZ. 1949. ....	190
FIG. 63. ENRIQUE MARTY "MALADOLESCENZA" ACUARELA SOBRE PAPEL. 2008. ....	192



FIG. 64. WINSOR McCAY "LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND" 1908 .....	195
FIG. 65. EADWEARD MUYBRIDGE. "CABALLO EN MOVIMIENTO". 1878. ....	197
FIG. 66. MARCEL DUCHAMP. "NUDE DESCENDING A STAIRCASE". 1912. ....	200
FIG. 67. ELIOT ELISOFON. "DUCHAMP DESCENDING A STAIRCASE". 1952.....	202
FIG. 68. KARA WALKER. "FOR THE BENEFITS OF ALL THE RACES OF MANKIND". 2002. ....	203
FIG. 69. CHERI SAMBA. "CONDEMNATION SANS JUGEMENT" .....	205
FIG. 70. "THE MAY IRVIN-JOHN C. RICE KISS". 1896.....	207
FIG. 71. ISIDRE MANILS. "MOMENTS AGO". 2003. ....	209
FIG. 72. PIPO HERNÁNDEZ. EXPOSICIÓN EN GALERÍA FERNANDO PRADILLA. 2013 .....	212
FIG. 73. AGUIRRE, MIGUEL "VIETNAM, CA. 1968 (ACCORDING TO COPPOLA) – III" 2008.....	214
FIG. 74. GERT RAPPENECKER. "FROM 'ROBOCOP'". 2002. ....	216
FIG. 75. JAMES ROSENQUIST. "PRESIDENTE ELECTO". 1961.....	217
FIG. 76. ROBERT RAUSCHEMBERG. COLLAGE PARA "PRESIDENTE ELECTO". 1960. ....	219
FIG. 77. JAMES ROSENQUIST. "F-111". 1964-65. ....	220
FIG. 78. STUART DAVIS "TROPES DE TEENS". 1956. ....	222
FIG. 79. DAVID SALLE. "SEXTANT IN DOGTOWN". 1987.....	225
FIG. 80. DAVID SALLE. "COMING AND GOING". 1987. ....	228
FIG. 81. FRANCIS PICABIA. SIN TÍTULO. 1927-28.....	231
FIG. 82. TOM WESSELMANN "GREAT AMERICAN NUDE, NO. 48". 1963 .....	232
FIG. 83. JORGE GALINDO. "CUELLO GONG". 2002-2003. ....	233
FIG. 84. CHUCK CLOSE TRABAJANDO EN SU "AUTORRETRATO" 2004-05. ....	236
FIG. 85. CHUCK CLOSE. FOTOGRAFÍA PREPARATORIA PARA "BIG NUDE". 1967.....	237
FIG. 86. CHUCK CLOSE. "BIG NUDE". 1967. ....	238
FIG. 87. CHUCK CLOSE. "AUTORETRATO". 1979. ....	240
FIG. 88. CHUCK CLOSE TRABAJANDO EN "PHIL" EN EL SUELO DE SU ESTUDIO. 1983. ....	242
FIG. 89. "AQUELARRE DANÉS" ALEJANDRO BOMBÍN. 2009 .....	245
FIG. 90. LUCY Mc KENZIE. "OLGA KORbut". 1998.....	247
FIG. 91. GERHARD RICHTER. "SCHÄRZLER". 1964. ....	250
FIG. 92. JOSEPH NICÉPHORE NIÉPCE. "VISTA DESDE LA VENTANA EN LE GRAS". 1826. ....	253
FIG. 93. GEORGES SEURAT. "GARÇON ASSIS PORTANT UN CHAPEAU DE PAILLE". 1883.....	255
FIG. 94. LEONARDO DA VINCI. "SALVATOR MUNDI" (DETALLE). 1506-1513. ....	260
FIG. 95. VELAZQUEZ, DIEGO. "EL BUFÓN CALABACILLAS" (DETALLE). 1635-1639.....	262
FIG. 96. LUC TUYMANS. "ME". 2011. ....	265
FIG. 97. GOYA, FRANCISCO DE "EL TÍO PAQUETE". 1819 MUSEO THYSSEN.....	268
FIG. 98. EUGÈNE CARRIÈRE. "PORTRAIT DE FEMME". 1895-1900 .....	270
FIG. 99. J.M. WILLIAM TURNER. "LLUVIA, VAPOR Y VELOCIDAD". 1844.....	272
FIG. 100. J.M. WILLIAM TURNER. "LUZ Y COLOR (LA TEORÍA DE GOETHE)". 1843. ....	274
FIG. 101. CLAUDE MONET. "CATEDRAL DE ROUEN". 1894.....	276

FIG. 102. SIR JOHN EVERETT MILLAIS. "OPHELIA". 1852. ....	277
FIG. 103. ALFRED STIEGLITZ. "THE TERMINAL". 1892.....	278
FIG. 104. PAUL SIGNAC. "SAMOIS, LA BERGE, MATIN". 1901. (DETALLE) .....	280
FIG. 105. GEORGES SEURAT. "MADAME SEURAT". 1891.....	282
FIG. 106. PAUL STRAND "PORCH SHADOWS" 1916. ....	284
FIG. 107. MAN RAY. "LES CHAMPS DÉLICIEUX" (FOTOGRAMA DE LA SERIE). 1922. ....	286
FIG. 108. LASZLO MOHOLY-NAGY. "PHOTOGRAM SELF-PORTRAIT" 1926.....	288
FIG. 109. ALVIN LANGDON COBURN. VORTOGRAFÍA 1916-17. MOMA.....	290
FIG. 110. FOTOGRAFÍA OBTENIDA DE LA PORTADA DE DAILY MAIL, LONDRES 21 DE ABRIL 1934 (DETALLE). ....	294
FIG. 111. ROBERT CAPA. "NORMANDÍA, 6 DE JUNIO DE 1944. DESEMBARCO DE LAS TROPAS AMERICANAS EN LA PLAYA DE OMAHA". 1944.....	295
FIG. 112. RAYMOND HALL'S LADY BROWN .....	298
FIG. 113. GIACOMO BALLA. " <i>DYNAMISM OF A DOG ON A LEASH</i> ". 1912.....	301
FIG. 114. THOMAS RUFF. "NACHT III". 1992. ....	304
FIG. 115. CARLOS SALAZAR ARENAS. "FILA DE DESEMPLEADOS". 2006. ....	306
FIG. 116. DAN SOLOMON. "UNTITLED FROM WITNESS". 2013. ....	309
FIG. 117. JERÓNIMO ELESPE. "APRIL". ....	312
FIG. 118. SIMON EDMONDSON. "TABLE" 2009.....	315
FIG. 119. SIGMAR POLKE. "ERSCHEINUNG (PYRAMIDE)." 1981 .....	317
FIG. 120. MIROSLAV TICHÝ. "MT INV. Nº5-10-70". 2002.....	320
FIG. 121. JUAN UGALDE. "MENDIGO Y OSITO" 2003.....	323
FIG. 122. YISHAI JUSIDMAN. "BIRKENAU" (SERIE "PRUSSIAN BLUE"). 2012.....	326
FIG. 123. ALAIN URRUTIA. " <i>CLOSING TIME</i> ". 2013. ....	328
FIG. 124. ISIDRE MANILS. " <i>FAZ 9</i> " " <i>FAZ 7</i> " " <i>FAZ 6</i> ". 2002.....	331
FIG. 125. EDUARD RESBIER. "TEATRO II". 2013.....	332
FIG. 126. KYUNGWOO CHUN. "BELIEVING IN SEEING#4". 2007 .....	335
FIG. 127. FRANK DARABONT. "THE MIST" (FOTOGRAMA) 2007. ....	337
FIG. 128. KAYE DONACHIE. "I DO BELIEVE THAT MOST OF ME, FLOATS UNDER WATER". 2010.....	339
FIG. 129. DIEGO VALLEJO. "BAUMHAUS 2". 2011.....	342
FIG. 130. EBERHARD HAVEKOST. "CYPER". 1999. ....	343
FIG. 131. GERHARD RICHTER. "FUNERAL". 1988. ....	346
FIG. 132. ANDY DENZLER. " <i>SHIFTING PORTRAIT I</i> ". 2014 .....	348
FIG. 133. GIACOMO BALLA. "AUTORETRATO". 1902. ....	350
FIG. 134. CHEMA LÓPEZ. "LA OTRA MEJILLA". 2002.....	353
FIG. 135. EVERHARD HAVEKOST. UNTITLED. 1997.....	355
FIG. 136. FERNANDO ALONSO. ST2 SERIE " <i>FINALLY RETURN HOME</i> ". 2011.....	358
FIG. 137. HUGO ALONSO. "MARIE". 2014. ....	360

FIG. 138. VIJA CELMINS. "BURNING PLANE". 1966. ....	362
FIG. 139. GERHARD RICHTER. "MAN SHOT DOWN 1". 1988.....	364
FIG. 140. GERHARD RICHTER. "DEAD 667 1,2 & 3". 1988. ....	368
FIG. 141. GERHARD RICHTER. "FEXTAL PIZ CHAPÜTSCHIN". 1992.....	370
FIG. 142. RICHTER, GERHARD. "TWO FIATS". 1964. ....	372
FIG. 143. RICHTER, GERHARD. "EMA (NUDE ON A STAIRCASE)". 1966.....	374
FIG. 144. LUC TUYMANS "SECRETS". 1990 .....	376
FIG. 145. ALEX KATZ. "JANUARY 3". 1992. ....	378
FIG. 146. FOTOGRAFÍA DE ALBERT SPEER QUE DIO ORIGEN A "SECRETS" DE TUYMANS. ....	380
FIG. 147. LUC TUYMANS. "GAS CHAMBER". 1986.....	382
FIG. 148. LUC TUYMANS. "HIMMLER". 1998. ....	385
FIG. 149. MARLENE DUMAS. "MAMA ROMA". 2012. ....	387
FIG. 150. JOSÉ TOIRAC. SIN TÍTULO. 2004.....	388
FIG. 151. TOBÍAS REHBERGER. "KOLKAWA SHÖZAN SUMIDA-GAWA HAKKE 1340s I". 2015.....	393
FIG. 152. FALLING HEAVENS (FLICKR) TIMES SQUARE. NUEVA YORK.....	395
FIG. 153. SERGIO GALAN Y VÍCTOR DÍAZ. "CITYFIREFLIES".2011.....	398
FIG. 154. ANGEL MARCOS. <i>LA SUBVERSIÓN ÍNTIMA</i> . 55 EDICIÓN BIENAL DE VENECIA 2013. ....	400
FIG. 155. CAROLE BENZAKEN. LOUIS & LUIS. 2002.....	402
FIG. 156. MANUEL FERNÁNDEZ. DESKTOP SCREENSHOT PAINTING. 2012.....	403
FIG. 157. NELO VINUESA. "JUMP'N'RUN". 2014 .....	405
FIG. 158. I NYOMAN MASRIADI. "MASRIADI PRESENTS - ATTACK FROM WEBSITE". 2009.....	407
FIG. 159. CAPTURA EN NAVEGADOR CHROME DE <a href="http://www.milliondollarhomepage.com/">HTTP://WWW.MILLIONDOLLARHOMEPAGE.COM/</a> .....	409
FIG. 160. "RAINBOW ISLANDS" CAPTURA DE PANTALLA DE LA VERSIÓN SPECTRUM (8 BITS).....	411
FIG. 161. EUGENIO AMPUDIA. "WORKSTATION". 2012. ....	413
FIG. 162. DAVID PELLICER. "LIGHT CONE PARAMETER II". 2011. ....	415
FIG. 163. GEORGES MATHIEU. SIN TÍTULO. 1959.....	417
FIG. 164. PEDRO BARBEITO. "HER". 2012. ....	418
FIG. 165. VUK CÓŠIC. "HISTORY OF ART FOR AIRPORTS. DUCHAMP". 1997. ....	420
FIG. 166. FRIEDER NAKE. 13/9/65 NR.2 "HOMMAGE À PAUL KLEE". 1965.....	422
FIG. 167. JOSÉ MARÍA YTURRALDE. "VARIACIONES SOBRE UNA FIGURA IMPOSIBLE". 1970. ....	424
FIG. 168. EUSEBIO SEMPERE. "AUTORETRATO". 1974. ....	427
FIG. 169. MANUEL BARBADILLO. "ROSETA". 1967. ....	429
FIG. 170. M. NOLL "COMPUTER COMPOSITION WITH LINES." 1964. P. MONDRIAN "COMPOSITION WITH LINES." 1917.....	430
FIG. 171. HIROSHI KAWANO. "ARTIFICIAL MONDRIAN". 1966.....	432
FIG. 172. GIANNI CASTAGNOLI. "TRANSCONTINENTAL 2 (CALIFORNIAN DIOR)". 1978-79. ....	433
FIG. 173. CLEMENTE PADÍN. "AUTORETRATO 1". MIDE. 1987. ....	436
FIG. 174. SIGMAR POLKE "DAAS PAR" 1965. ....	438

FIG. 175. NIAL MCCLELLAND. UNTITLED (STAIN). 2012. ....	440
FIG. 176. NAAMA ARAD. "EL AL". VISTA DE LA INSTALACIÓN. 2012.....	441
FIG. 177. JAVIER ARCE. "GUERNICA-XL" (SERIE ESTRUJADOS). 2007.....	443
FIG. 178. CRYTEK. "CRYSIS 3". (VIDEOJUEGO) 2013.....	445
FIG. 179. NOLAN BUSHNELL. "COMPUTER SPACE". 1972. ....	448
FIG. 180. ATARI. "HOCKEY!/SOCCER!" (MAGNAVOX ODYSSEY 2). 1979. ....	449
FIG. 181. ELITE. "GHOST'N'GOBLINS". (AMSTRAD CPC464) 1986.....	451
FIG. 182. PAUL JABLONKA. "MURAL". 1981.....	453
FIG. 183. ANDY WARHOL. "AMIGA WORLD Nº1 VOL II" (PORTADA DEL REVISTA). 1986. ....	455
FIG. 184. ANDY WARHOL. "SELF PORTRAIT". 1985.....	457
FIG. 185. ANDY WARHOL. SIN TÍTULO. 1985. ....	457
FIG. 186. SPACEBALLS. "STATE OF THE ART" (AMIGA DEMO) 1992.....	460
FIG. 187. LILLIAN F. SCHWARTZ. "REFLECTIONS". 1994. ....	462
FIG. 188. LILLIAN F. SCHWARTZ. "LILY'S SEA". 2013.....	463
FIG. 189. LEON HARMON Y KEN KNOWLTON. "STUDIES IN PERCEPTION 1". 1966. ....	465
FIG. 190. SEGA. "VIRTUA FIGHTER". 1993. ....	467
FIG. 191. FERNANDO ALONSO. "49.600". 2010      FIG. 192. PROCESO DE MODELADO EN 3D. ....	469
FIG. 193. MARKUS PERSSON. "MINECRAFT". 2009.....	472
FIG. 194. A TALE OF TALES. "THE GRAVEYARD". 2008. ....	474
FIG. 195. SAMSUNG. SMART TV. 2015.....	476
FIG. 196. DAVID HOCKNEY. SIN TÍTULO. 2009.....	481
FIG. 197. RICHARD HAMILTON. "TRAFALGAR SQUARE". 1965-67. ....	483
FIG. 198. MIGUEL CHEVALIER. "8 TIES FOR HERMES". 2012-2013. ....	485
FIG. 199. LUIGI RUSSOLO. "LIGHTNING". 1910. ....	487
FIG. 200. SLIGHTLY MAD STUDIOS. "PROYECT CARS". 2015. ....	489
FIG. 201. DAN HAYS. "RETURNING WANDERER". 2009. ....	491
FIG. 202. MIGUEL CHEVALIER. "MAGIC CARPETS". 2014. ....	494
FIG. 203. ANDY WARHOL Y DEBBIE HARRY TRABAJANDO CON UN AMIGA 1000.....	496
FIG. 204. JOSÉ MANUEL BALLESTER. "EL BOSQUE ITALIANO 2" (FOTOGRAFÍA). 2008.....	498
FIG. 205. MATEO MATÉ. "PAISAJE UNIFORMADO 8". (CARLOS DE HAES PAISAJE DE RIVERA DEL MANZANARES. 1857.) "2007" .....	500
FIG. 206. JOSÉ RAMÓN AMONDARAIN. "VOLUNTEER". 2007 (FRAGMENTO). ....	501
FIG. 207. PABLO GENOVÉS. "LOS NUEVOS DIOS". 2011. ....	503
FIG. 208. GERT RAPPENECKER. "FROM 'ZABRISKIE POINT". 2002. ....	506
FIG. 209. LUIS GORDILLO. ESTACIÓN DE METRO DE MADRID "ALSACIA". ....	509
FIG. 210. DAVID HOCKNEY. "THE ARRIVAL OF SPRING IN WOLDGATE, EAST YORKSHIRE IN 2011 (TWENTY ELEVEN) -12 APRIL 2011, NO.1". 2011.....	512
FIG. 211. MIGUEL AGUIRRE. "WALL STREET ABSTRACT." 2011. ....	514

FIG. 212. MARK WILSON. "SKEW H36". 1983. ....	516
FIG. 213. NÉSTOR SANMIGUEL DIEST. "Y ENTONCES TU LUZ INUNDA LA CALLE" 2012. (DETALLE)....	518
FIG. 214. MARIUS WATZ. "BLOCKER". 2010.....	520
FIG. 215. RAFAEL LOZANO-HEMMER. "VECTORIAL ELEVATION". 2015.....	522
FIG. 216. ERNEST EDMONDS. "SHAPING SPACE ONE". 2012. ....	524
FIG. 217. JEFFREY STEELE. "SYNTAGMAS GIII 104". 1992.....	525
FIG. 218. MIHA STRUKELJ. SIN TÍTULO. 2004.....	528
FIG. 219. DIEGO COLLADO. SIN TÍTULO. (DATA RECOVERY 2010-14). 2014. ....	530
FIG. 220. CHUS GARCÍA FRAILE. "740.000€". (SERIE "SE VENDE"). 2006. ....	532
FIG. 221. YISHAI JUSIDMAN. "MUTATIS MUTANDIS".....	534
FIG. 222. GERHARD RICHTER. "STRIP". 2011 .....	535
FIG. 223. C64. PANTALLA DE CARGA. ....	535
FIG. 224. SIMEÓN SÁIZ. "CADÁVERES DE PRESOS MUERTOS EN LOS BOMBARDEOS DE LA OTAN CONTRA LA CÁRCEL DE ISTOK (KOSOVO), MAYO DE 1999". 2010. ....	537
FIG. 225. SIMEON SAIZ. SIN TÍTULO. 1993. ....	538
FIG. 226. MIGUEL CHEVALIER. "URBAN VISIONS 5". 1993.....	540
FIG. 227. SIMEÓN SAIZ. "VÍCTIMA DE BOMBARDEO DE LA OTAN A UN CONVOY YUGOSLAVO CERCA DE PRISTINA, 1999. (A PARTIR DE IMAGEN APARECIDA EN TV1)". 2012. ....	542
FIG. 228. SIMEÓN SÁIZ. "CADÁVERES DE PRESOS MUERTOS EN LOS BOMBARDEOS DE LA OTAN CONTRA LA CÁRCEL DE ISTOK (KOSOVO), MAYO DE 1999". 2010. (DETALLE) .....	544
FIG. 229. ZIGA KARIZ. "GREY CITY 6". 1997. ....	546
FIG. 230. SIMEÓN SAIZ. " <i>HOMBRE MUERTO POR LOS BOMBARDEOS A LA MORGUE DE SARAJEVO EL SÁBADO 8 DE ENERO DE 1994.</i> " 1995. ....	548
FIG. 231. ALLORA & CALZADILLA. "INTERMISSION (TIMES OF LEISURE DURING TIMES OF WAR)". 2007. .....	550
FIG. 232. ISAAC MONTOYA. "EMISION CODIFICADA 3". 2004. ....	550
FIG. 233. DAN HAYS. "COLORADO IMPRESSION 11B (AFTER DAN HAYS, COLORADO)". 2002 .....	553
FIG. 234. DAN HAYS. "TWILIGHT IN THE WILDERNESS." 2005. ....	556
FIG. 235. DAN HAYS. "TWILIGHT IN THE WILDERNESS." 2005. (DETALLE).....	556
FIG. 236. DAN HAYS. "COLORADO SNOW EFFECT 8" 2009. ....	558
FIG. 237. THOMAS RUFF. "JPEG NY02". 2004. ....	559
FIG. 238. MIGUEL AGUIRRE. " <i># 3 ("CIVILES CROATAS ASESINADOS POR UN COMANDO BOSNIO. SEGUNDA VERSIÓN" DE SIMEÓN SAIZ RUIZ)</i> ". 2009. ....	562
FIG. 239. PHILIPP FROLICH. SIN TÍTULO. 2014. ....	564
FIG. 240. JAVIER GARCERÁ. SERIE "TAKE OFF YOUR SHOES". 2008-10. ....	565
FIG. 241. JAVIER GARCERA. SERIE "A 83 CM. Y OTRAS DISTANCIAS". 2014. (DETALLE). ....	568



## BIBLIOGRAFIA

- Aballí, Ignasi. *Ignasi Aballí entrevistado por Dan Cameron. Pagina web del artista*. 2005. [http://www.ignasiaballi.net/pdf/DCameron\\_Cast.pdf](http://www.ignasiaballi.net/pdf/DCameron_Cast.pdf) (último acceso: Mayo de 2013).
- Acaso, María. *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós, 2006.
- Achiaga, Paula. *Luis Gordillo se sube al metro. El Cultural*. Marzo de 2011. <http://www.elcultural.com/noticias/arte/Luis-Gordillo-se-sube-al-metro/1459> (último acceso: Mayo de 2012).
- Addis, Jack. *Web del artista*. s.f. <http://cargocollective.com/jack-addis>.
- Ades, Dawn. *Fotomontaje*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.
- Aguirre, Miguel. *Página web del artista*. s.f. <http://www.miguelaguirre.com>.
- Aja de los Rios, José. *La corporalidad de la pintura. Huellas y procesos del artista*. Madrid: Universidad Complutense, 2012.
- Alcalá Mellado, José Ramón. *La piel de la imagen. Ensayos sobre gráfica en la cultura digital*. Valencia: Sendemá Editorial, 2011 .
- Alcalá, José Ramón. *La piel de la Imagen. Ensayos sobre gráfica en la cultura digital*. Valencia: Sendemá , 2011.
- Alcalá, José Ramón. «Periferias del arte gráfico a finales del siglo XX.» En *Puerto de las Artes. III Ciclo de Arte Contemporáneo de la Rábida*, de VVAA, 81-96. Palos de la Frontera: Diputación de Huelva, 2000.
- Alcalá, José Ramón, y Guillermo Navarro. *Una introducción a la imagen digital y su tratamiento*. Cuenca: MIDECIANT, 2008.
- Alsina, Pau. *Arte ciencia y tecnología*. Barcelona: UOC, 2007.
- Amon, Santiago. *Historia del" collage" en forma de "collage" . Diario el País*. 1977. Diario el País. Julio 1977. [En línea] [http://elpais.com/diario/1977/07/31/cultura/239148020\\_850215.html](http://elpais.com/diario/1977/07/31/cultura/239148020_850215.html) (último acceso: enero de 2011).
- Arcangel, Cory. *Página web del artista*. s.f. <http://www.coryarcangel.com/>.



- Arce, Javier. *Web del artista*. s.f. <http://javierarce.net>.
- Arduini, Stefano. *La figura retórica como universal antropológico de la expresión*. s.f. <http://www.dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/136193.pdf> (último acceso: Junio de 2011).
- Argan, Giulio Carlo. *El arte moderno: del iluminismo a los movimientos contemporáneos*. Madrid: Akal, 1991.
- Arnheim, Rudolf. *Arte y Percepción Visual*. Madrid: Alianza Editorial, 1979.
- Art, Carnegie Museum of. *The Invisible Photograph. Part 2: Trapped: Andy Warhol's Amiga Experiments*. s.f. <http://www.nowseethis.org/invisiblephoto/posts/108> (último acceso: Marzo de 2015).
- Auge, Marc. *Los no lugares: espacios para el anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa, 1993.
- Aumont, Jacques. *La estética hoy*. Madrid: Cátedra, 2001.
- . *La imagen*. Barcelona : Paidós, 1992.
- Baily, Jean-Christophe . *La mirada muda. Los retratos de El Fayum*. Madrid: Akal, 2001.
- Ballester, Jose Manuel. *Página web del artista*. s.f. <http://www.josemanuelballester.com/> .
- Barceló García, Miquel. «Ciencia y ciencia ficción.» *Revista Digital Universitaria. UNAM. . Volumen 6. Número 7.*, 2005.
- Barragán, Paco. *Miguel Aguirre: las imágenes requieren ser analizadas pictóricamente con distancia emocional. Entrevista al artista en el portal Arteinformado*. Noviembre de 2011. <http://www.arteinformado.com/magazine/n/miguel-aguirre-las-imagenes-requieren-ser-analizadas-pictoricamente-con-distancia-emocional-2621> (último acceso: Noviembre de 2011).
- Barrena, Clemente, Javier Blas, Juan Carrete, y José Miguel Medrano. *Calcografía Nacional: catalogo general*. Madrid: Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, 2004.

- Barro, David. *¿Pintura mutante?* s.f.  
[http://www.elcultural.es/version\\_papel/ARTE/18887/Pintura\\_mutante](http://www.elcultural.es/version_papel/ARTE/18887/Pintura_mutante)  
 (último acceso: Agosto de 2010).
- . *“La pintura como mensaje cifrado”, en “Alain Urrutia”*. Santiago de Compostela: Dardo, 2012.
- . *Antes de ayer y pasado mañana o lo que puede ser pintura hoy*. A Coruña: MACUF / Artedardo, 2009.
- . *Antes de irse. 40 ideas sobre la pintura*. A Coruña: A.I.E. /Dardo, 2013.
- . *La pintura y lo pictórico en Doctor Roncero, Rafael “Arte Español Contemporáneo”*. Madrid: La fábrica, 2013.
- Barro, David, y Juan Manuel Bonet. *Alex Katz. Casi nada*. A Coruña: Museo Arte Contemporáneo Gas Natural Fenosa, 2012.
- Barthes, Roland. *La cámara lúcida, nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós, 1989.
- . *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Paidós, 2002.
- Baudrillard, Jean. *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. Buenos Aires: Amorrortu, 2006.
- . *La sociedad de consumo, sus mitos, sus estructuras*. Madrid: SigloXXI, 2009.
- Bauman, Zygmunt. *Arte Líquido*. Madrid: Sequitur, 2007.
- . *Vida líquida*. Madrid: Paidós, 2006.
- Baxandal, Michael. *Modelos de intención. Sobre la explicación histórica de los cuadros*. Madrid: Blume, 1989.
- Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Madrid: Taurus, 1976.
- Bergareche, Borja. *“Descubrir en Frieze a un artista maño de 64 años” en ABC.es Cultura*. Octubre de 2013.  
<http://www.abc.es/cultura/arte/20131025/abci-frieze-sanmiguelldiest-201310241008.html> (último acceso: Agosto de 2014).
- Berger, John. *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili, 2000.

- Blazquez, J.M., G. Lopez, M.L. Niera, y M.P. San Nicolas. *Mosaicos romanos del Museo Arqueológico Nacional*. Madrid: CSIC. Departamento de Historia Antigua y Arqueología, 1989.
- Bombín, Alejandro. *Página web del artista*. s.f. <http://www.alejandrobombin.com/>.
- Bonitzer, Pascal. *Desencuadres cine y pintura*. Buenos Aires: Santiago Arcos, 2007.
- . *Desencuadres, cine y pintura*. Buenos Aires: Santiago Arcos, 2007.
- Brea, José Luís. *El tercer Umbral*. Murcia: Cendeac, 2004.
- . *Cultura\_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Copia y edición de autor bajo licencia Creative Commons. , 2009.
- Brea, José Luis. *El inconsciente óptico y el segundo obturador*. s.f. <http://aleph-arts.org/pens/ics.html> (último acceso: Diciembre de 2006).
- Brea, Jose Luis. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Copia de autor bajo licencia Creative Commons, 2009.
- Brea, José Luis. *Las auras frías. Copia de autor para descarga libre*. 2009. [http://joseluisbrea.net/ediciones\\_cc/auras.pdf](http://joseluisbrea.net/ediciones_cc/auras.pdf) (último acceso: Marzo de 2011).
- Brea, José Luís. *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Akal, 2010.
- Brea, Jose Luis. *Nuevas estrategias alegóricas*. Madrid: Tecnos, 1991.
- . *Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia*. ". *Accion Paralela #5* . s.f. <http://www.accpar.org/numero5/imagen.htm> (último acceso: Marzo de 2012).
- . *Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia*. *Revista Accpar #5*. s.f. <http://www.accpar.org/numero5/imagen.htm> (último acceso: Junio de 2013).

- Brown, Paul. *White Heat Cold Logic: British Computer Art 1960-1980*. Cambridge: MIT Press, 2008.
- Bruce, Vicki , y Patrick R. Green. *Vicki Bruce, Vicki y R. Green, Patrick. Percepción visual: manual de fisiología, psicología y ecología de la visión*. Barcelona: Paidós, 1994.
- Bryson, Norman. *Visión y pintura. La lógica de la mirada*. Madrid: Alianza forma, 1991.
- Buchloh, Benjamin H. D. *Formalismo e historicidad. Modelos y métodos en el arte del siglo XX*. Madrid: Akal, 2004.
- Burke, Edmund. *De Lo Sublime y De Lo Bello*. Barcelona: Altaya, 1995.
- Burns, Paul. *Entrepreneurship and Small Business*. Hampshire: Palgrave Macmillan, 2011.
- Burroughs, William S. *La revolución electrónica*. Buenos Aires: Caja Negra, 2009.
- C.Danto, Arthur. *La transfiguración del lugar común. Una filosofía del Arte*. Barcelona: Paidós Estética, 2002.
- Cabanne, Pierre. *Dialogues with Marcel Duchamp*. Tennessee: Da Capo Press, 1987.
- Cabestrero, Raul, y Antonio Crespo. *Eye-movement & Pupillometry Research Group Eye-tracking approaches*. s.f. [http://www.uned.es/eyemovements-lab/links/tipos\\_movimientos.htm](http://www.uned.es/eyemovements-lab/links/tipos_movimientos.htm) (último acceso: Abril de 2012).
- Calabrese, Omar. *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra, 1989.
- Calabrese, Omar y Eco, Umberto. *El tiempo en pintura*. Milán: Mondadori, 1987.
- Calvo Serraller, Francisco. *El arte contemporáneo*. Madrid: Santillana, 2001.
- Cameron, Dan, y Miguel Fernández-Cid. *Vik Muniz. Centro Galego de Arte Contemporáneo*. Galicia: Xunta de Galicia, 2003.
- Capa, Robert. *Ligeramente desenfocado*. Madrid: La Fábrica, 2009.
- Carrere, Alberto, y José Saborit. *Retórica de la Pintura*. Madrid: Cátedra, 2000.
- Carr-Gomm, Sarah. *Francisco Goya. Great Masters*. Nueva York: Parkstone International, 2011 .

- Castaños Alés, Enrique. *Los orígenes del arte cibernético en España. El seminario de Generación Automático de Formas Plásticas del Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid (1968-1973)*. Valencia: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2000.
- Castelo, Luis. *Del ruido al arte*. Madrid: Blume, 2006.
- Castro Díaz, Maria Isabel. *Estrategias narrativas de la fotografía actual: el fotograma como tipografía artística*. Madrid: Tesis doctoral inédita. UCM Bellas Artes. Dep. Pintura. Dir. Mariano de Blas., 2012.
- Castro Florez, Fernando. «Dreams that money can buy Correrías del fetichismo: de la rareza al aburrimiento.» *Revista de Occidente* nº 357, Febrero 2011: 5-25.
- Castro Florez, Fernando. «Dreams that money can buy: correrías del fetichismo de la rareza al aburrimiento.» *Revista de Occidente* nº 357 Febrero , 2011: 5-25.
- Castro, Kako, y Ana Soler. *Impresión piezo-electrica. La estampa inyectada. Algunas reflexiones en torno a la gráfica digital*. Vigo: Universidad de Vigo, 2006.
- Cedecom. *Joan Fontcuberta, entrevista con motivo de la exposición "La Colección Trepas. Vanguardias fotográficas: un caso de estudio"*. Centro de Cultura Contemporánea de la Universidad de Granada. 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=tWwRQ3Rwat4#t=21> (último acceso: Enero de 2015).
- Charris, Ángel Mateo. «Luc Tuymans, lacónico y locuaz.» *Arte y Parte* Nº93, 2011: P.30.
- Charris, Angel Mateo. «The charming king.» *Revista Arte y Parte*, 2012: nº98 P.31.
- Chicago, Instituto de Arte de. *Paul Strand*. s.f. <http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/66878> (último acceso: Septiembre de 2012).

- Chun, Kyungwoo. *Texto facilitado por la Galería Ivory Press*. s.f.  
[<http://www.ivorypress.com/es/content/kyungwoo>] (último acceso: Noviembre de 2014).
- Cirlot, Lourdes. *Las claves de las vanguardias artísticas en el siglo XX*. Barcelona : Ariel, 1988.
- . *Las claves de las vanguardias artísticas en el siglo XX*. Ariel: Barcelona, 1988.
- Combalía, Victoria. *Coubert y la modernidad: las nuevas contradicciones del artista*. s.f.  
<http://www.raco.cat/index.php/enrahonar/article/viewFile/42460/90435>  
(último acceso: Junio de 2011).
- . *Courbet indomable*. s.f.  
[http://www.elpais.com/articulo/arte/Courbet/indomable/elpepuculbab/20071222elpbabart\\_1/Tes](http://www.elpais.com/articulo/arte/Courbet/indomable/elpepuculbab/20071222elpbabart_1/Tes) (último acceso: mayo de 2011).
- Comeron, Octavi. *Arte y postfordismo. Notas desde la fábrica transparente*. Madrid : Fundación Arte y Derecho, 2007.
- Cosic, Vuk. *Ljudmila Vuk Cosic Works*. s.f.  
<http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film> (último acceso: Noviembre de 2011).
- Crary, Jonathan. *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*. Murcia: Cendeac, 2008.
- Cruz Sánchez, Pedro Alberto, y Miguel Ángel Hernández Navarro. *Impurezas: el híbrido pintura y fotografía*. Murcia: Cendeac, 2006.
- Csepai, Gabor y Matusik, Szilard. *Moleman 2. Demoscene - The Art of the Algorithms"* [Documental]. 2011.  
<https://www.youtube.com/watch?v=iRkZcTg1JWU> (último acceso: Junio de 2013).
- D. Reilly, Edward. *Milestones in computer science and information technology*. Wesport: Greenwood , 2003.

- De Blas, Mariano. «El Signo en pintura, cuando ya no necesita ser una obra de arte.» *Arte, Individuo y Sociedad* (Departamento de Didáctica. Facultad de Bellas Artes.), 2004: 95-115.
- De Blas, Mariano. «El Signo en pintura, cuando ya no necesita ser una obra de arte.» *Arte, Individuo y Sociedad. Vol 16. Dep. Didáctica Facultad de Bellas Artes. Madrid*, 2004: 96.
- De la Calle, Román. *Hilvanes (entre la pintura, el dibujo y la escultura)*. Valencia: Ayuntamiento de Valencia, 2014.
- De los Reyes, Aurelio. *Los futuristas y el cine*. Mexico: Anales II64E. UNAM. Mexico , 1993.
- Deken, Joseph. *Computer images. State of the art*. Nueva York : Stewart, Tabori & Chang, 1983.
- Del Real Amado, Jesus. *Ut pictura kynesys: relaciones entre pintura y cine. Tesis doctoral inédita*. Madrid: Universidad Complutense, 2007.
- Del Rio, Víctor. «El efecto Photoshop.» *Lápiz*.Nº 161, 2001: P.8.
- Delclós, Tomás. “Los límites del retoque fotográfico”. *Opinión. El País*. Marzo de 2014.  
[http://elpais.com/elpais/2014/03/07/opinion/1394215734\\_842538.html](http://elpais.com/elpais/2014/03/07/opinion/1394215734_842538.html)  
(último acceso: Noviembre de 2014).
- Deleuze, Gilles. *Pintura. El concepto de diagrama*. Buenos Aires: Cactus , 2007.
- Delleuze, Gilles. *La imagen movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós, 1984.
- Díaz Guardiola, Javier. *Joan Fontcuberta. Entrevista*. ABC Cultural, 23 Febrero 2013.
- . *Siete de un golpe. Textos sobre arte arquitectura y diseño*. s.f.  
<http://javierdiazguardiola.blogspot.com.es/2013/05/entrevista-alejandro-bombin.html> (último acceso: Mayo de 2013).
- Díaz Padrón, Matías, y Mercedes Royo-Villanova. *David Teniers, Jan Brueghel y los gabinetes de pinturas*. Madrid: Catálogo de exposición. Museo del Prado., 1992.



- Díaz-Guardiola, Javier. "Germán Gómez: 'fotografío todo lo que quiero retener'" *en ABC Cultural* . s.f. <http://www.abc.es/20120907/cultura-cultural/abci-arte-entrevista-german-gomez-201209071306.html> (último acceso: Febrero de 2013).
- Dickerman, Leah. *Inventing abstraction 1910-1930*. Nueva York: Moma, 2012.
- Diez Fischer, Agustín. "De Frankfurt a New York: reflexiones sobre la circulación de 18.Oktober 1977". *Revista Adversus VII*. Agosto 2010 . s.f. <http://www.adversus.org/indice/nro-18/articulos/08VII-18.pdf> (último acceso: Junio de 2012).
- Digitalvmagazine.com*. s.f. <http://www.digitalvmagazine.com/2013/12/18/la-fachada-digital-de-medialab-prado-a-disposicion-de-los-ciudadanos-madrilenos-en-navidad/> (último acceso: Febrero de 2014).
- Doctor Roncero, Rafael (Dir.). *Arte español contemporáneo 1992-2013*. Madrid: La Fábrica, 2013.
- Dubois, Philippe. *El acto fotográfico*. Barcelona: Paidós, 1983.
- Duque, Felix. «La banalización de los monstruos (lógica del exceso).» *Δαίμων. Revista de Filosofía nº 42*, 2007: 45-70.
- Durozoi, Gérard. *Diccionario Akal del Arte del siglo XX*. Madrid : Akal , 2007.
- Elger, Dietmar. *Dadaísmo*. Colonia, 2009.
- Elkins, James. *Un seminario sobre teoría de la imagen. Revista Estudios Visuales. Nº7. CENDEAC. Murcia. 2010.* . s.f. [http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num7/09\\_elkins.pdf](http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num7/09_elkins.pdf) (último acceso: Julio de 2011).
- Espejo, Bea. "Daniel Verbis. En el arte prefiero el aspecto sexual al desafecto conceptual" *en El Cultural*. 2014. <http://www.elcultural.es/noticias/buenos-dias/Daniel-Verbis/6397> (último acceso: Junio de 2014).
- Fanés, Felix. *Un collage antes del collage*. s.f. <http://www.blogmuseupicassobcn.org/2012/03/un-collage-antes-del-collage/?lang=es> (último acceso: Septiembre de 2012).

- Fernandez Polanco, Aurora , y Larrañaga Altuna, Josu. *La mirada y la huella*. Cuenca: UIMP, 2001.
- Fernández-Santos, Elsa. *Ante una gran copia ¿quien añora el original?* s.f. [http://sociedad.elpais.com/sociedad/2014/03/07/actualidad/1394222230\\_387695.html](http://sociedad.elpais.com/sociedad/2014/03/07/actualidad/1394222230_387695.html) (último acceso: Marzo de 2014).
- Fietta, Jarque. *Entrevista a Jose Ramón Amondarain*. *El País*. 2011. [http://elpais.com/diario/2011/11/26/babelia/1322269955\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2011/11/26/babelia/1322269955_850215.html) (último acceso: Octubre de 2012).
- Flusser, Vilem. *Una filosofía de la fotografía* . Madrid: Síntesis, 2001.
- Focault, Michel. *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte*. Barcelona: Anagrama, 2004 .
- Fontcuberta, Joan. *Texto que acompaña a la exposición "Data Recovery"*. Junio de 2014. <http://www.blankpaper.es/content/data-recovery-0> (último acceso: Junio de 2014).
- Fontcuberta, Joan, entrevista de Javier Díaz-Guardiola. *ABC Cultural* (23 de febrero de 2013).
- . *El beso de Judas. Fotografía y verdad*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.
- . *La cámara de Pandora. La fotografía después de la fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili, 2010.
- Foster, Hal. *El retorno de lo real*. Madrid: Akal, 2001.
- Foster, Hall. *El retorno de lo real: la vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal, 2001.
- Foucault, Michel. *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores, 1968.
- Freedberg, David. *El poder de las imágenes*. Madrid: Cátedra, 2010.
- Frohlich, Philipp. *Página web del artista*. s.f. <http://www.philippfrohlich.com/>.
- Fundación Moholy-Nagy. *Página web del artista*. s.f. <http://www.Moholy-nagy.org> (último acceso: Octubre de 2012).
- Galimberti, Umberto. *Diccionario de Psicología* . México: Siglo XXI Editores, 2002.

- Galindo, Inocencio, y José Vicente Martín. *Imagen y Conocimiento*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2008.
- Gallego Garrido, Juan. *Los orígenes de la relación entre el arte y la tecnología en el arte español del siglo XX: LUGÁN*. Madrid: Tesis doctoral Inédita. Facultad de Bellas Artes UCM, 2004.
- Gallery, The National. *Leonardo Da Vinci painter at the court of Milan (exposición)*. s.f. <http://www.nationalgallery.org.uk/whats-on/exhibitions/leonardo-da-vinci-painter-at-the-court-of-milan> (último acceso: Enero de 2012).
- Ganteführer-Trier, Anne. *Cubismo*. Colonia: Taschen, 2009.
- Garcerá, Javier. *Página web del artista*. s.f. <http://www.javiergarcera.com> (último acceso: Junio de 2014).
- García Calero, Jesus. *Un estudio vuelve a atribuir 'El Coloso' a Goya*. *ABC Cultura*. 4 de 4 de 2013. <http://www.abc.es/cultura/20130401/abci-estudio-coloso-goya-atribucion-201304011412.html> (último acceso: Mayo de 2013).
- García Gil, Fernanda y Peña Méndez, Miguel. *Imagen/Imaginario interdisciplinariedad de la imagen artística*. Granada: EUG, 2006.
- García Leal, José. *Arte y conocimiento*. Granada: Servicio Publicaciones de la Universidad de Granada, 1995.
- García, Ángeles. *Ballester vuelve a la pintura a través de la fotografía*. *El País. Cultura*. Febrero de 2013. [http://cultura.elpais.com/cultura/2013/02/06/actualidad/1360180413\\_573509.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2013/02/06/actualidad/1360180413_573509.html) (último acceso: Febrero de 2013).
- . «Ballester vuelve a la pintura a través de la fotografía.» *El País*, Febrero de 2013.
- García, Carolina. « "Representar lo invisible. Entrevista con Ignasi Aballí".» *EXIT 49 "Foto y pintura"*, 2012: 96-111.
- García, Oscar. *plataformadeartecontemporaneo.com Entrevista a Juan Zamora*. s.f.

- <http://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/entrevista-a-juan-zamora/> (último acceso: Mayo de 2013).
- García-Fraile, Chus. *Página web de la artista.* s.f. <http://www.chusgarciafraile.com/>.
- Gasca, Luis, y Roman Gubern. *El discurso del comic.* Madrid: Cátedra, 1988.
- Gayford, Martin. *David Hockney. Conversaciones con Martin Gayford.* Madrid: La Fábrica, 2011.
- Gefter, Philip. *Thomas Ruff and Philip Gefter Conversation.* Aperture Foundation. s.f. <https://vimeo.com/9737701> (último acceso: Agosto de 2013).
- Giaveri, Francesco. "El Atlas de Gerhard Richter" en revista "Anales de Historia del Arte." UCM. Madrid. 2011. 2011. <http://revistas.ucm.es/index.php/ANHA/article/viewFile/37459/36257> (último acceso: Junio de 2012).
- Gibson, James. *La percepción del mundo visual.* Buenos Aires: Infinito, 1974.
- Gibson, Michael. *El Simbolismo.* Colonia: Taschen, 1997.
- Godfrey, Tony. *La pintura hoy.* Nueva York: Phaidon, 2010.
- Gombrich, Ernest. H. *Art and Illusion.* London: Phaidon Press, 1984.
- Gombrich, Ernst. *Historia del arte.* Madrid: Debate, 1997.
- Gombrich, Ernst. *Arte e Ilusión.* Barcelona: Gustavo Gili, 1979.
- Gompertz, Will. *¿Que estas mirando? 150 años de arte moderno en un abrir y cerrar de ojos.* Madrid: Taurus, 2013.
- González Cuasante, José María. *De la imagen visual al espacio plano. La representación pictórica naturalista.* Madrid: Tesis doctoral inédita. UCM, 1985.
- González Cuasante, José María, Blanca Fernández, y Cuevas M<sup>a</sup> del Mar. *Introducción al color.* Madrid: Akal, 2005.
- González Flores, Laura. *Fotografía y Pintura: ¿dos medios diferentes?* Barcelona: Gustavo Gili, 2005.
- Graetz, J.M. «The Origin of Spacewar.» *Revista Creative Computing* 7, Agosto 1981: P.56.

- Greenberg, Clement. *La pintura moderna y otros ensayos*. Madrid: Siruela, 2006.
- Guasch, Anna Maria. *El arte del siglo XX en sus exposiciones.1945-2007*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 2009.
- Guasch, Anna María. *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Madrid: Alianza, 2000.
- Gubern, Román. *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili, 1987.
- . *El simio informatizado*. Madrid: Fundesco, 1987.
- Gubern, Roman. *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*. Madrid: Akal, 1999.
- . *Mensajes icónicos en la cultura de masas*. Barcelona: Lumen, 1974.
- . *Patologías de la imagen*. Barcelona: Anagrama, 2004.
- Guilles, Delleuze. *La imagen-movimiento.Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós, 1994.
- H. Pozuelo, Abel. “El juicio según Germán Gómez.Condenados” en *El Cultural* 29-5-2008. s.f. <http://www.elcultural.es/revista/arte/El-juicio-segun-German-Gomez/23277> (último acceso: Octubre de 2010).
- Hays, Dan. *Culture Machine*. Vol.9. 2007. <http://www.culturemachine.net/index.php/cm/rt/printerFriendly/86/63>.
- . *Página web del artista*. s.f. <http://danhays.org/>.
- . *Screen as a Landscape. PHD Thesis.(Tesis doctoral)*. Kingston: Kingston University, 2012.
- Hentschel, Martin. *Sigmar Polke. The Three lies of Painting*. Ostfildern: Cantz, 1997.
- Hernández Navarro, Miguel Angel. *La so(m)bra de lo real: El arte como vomitorio*. Valencia: Collecció Novatores. Institució Alfons el Magnànim, 2006.
- Hernández, Pipo. *Obras Recientes. Nota de prensa de la Galería Fernando Pradilla*. s.f. <http://galeriafernandopradilla.com/galeria/wp->

- content/uploads/2013/09/Nota-de-Prensa.-Pipo-Hern%C3%A1ndez.pdf (último acceso: Diciembre de 2013).
- Historia, Canal. *Documental Maravillas del mundo: Ordenadores*. s.f. <https://www.youtube.com/watch?v=0tUDGcLac8> (último acceso: Octubre de 2012).
- Hockney, David. *El conocimiento del secreto*. Barcelona: Destino, 2001.
- Hontoria, Javier. *Jusidman, a vueltas con la pintura*. *El Cultural.es*. Julio de 2002. <http://www.elcultural.es/revista/arte/Jusidman-a-vueltas-con-la-pintura/5102> (último acceso: Febrero de 2012).
- Huerta, Rocio. *Un laboratorio artístico llamado Sajazarra*. *Diario El País*. s.f. [http://cultura.elpais.com/cultura/2012/08/17/actualidad/1345232065\\_698590.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2012/08/17/actualidad/1345232065_698590.html) (último acceso: Agosto de 2012).
- Huidobro, Vicente. *Altazor y las vanguardias*. Mexico D.F. : UNAM, 2000.
- I. Miller, Arthur. *Colliding World. How cutting-edge science is redefining contemporary art*. Nueva York: Norton and Company, 2014.
- Ignant.de. *Glitch Paintings by Andy Denzler*. s.f. <http://www.ignant.de/2013/09/11/glitch-paintings-by-andy-denzler/> (último acceso: Octubre de 2013).
- Imbert, Gerard. *El transformismo televisivo. Postelevisión e imaginarios sociales*. Madrid: Cátedra, 2008.
- Jameson, Frederic. *El giro cultural*. Buenos Aires: Manantial, 2002.
- . *Ensayos sobre el posmodernismo*. Buenos Aires: Imago Mundi, 1991.
- Jardí, Enric. *Pensar con imágenes*. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- Jarque, Fietta. «David Salle: 'Solo me interesa la imagen'.» *El País*, 28 de Septiembre de 1988.
- . *Miroslav Tichý, el fotógrafo vagabundo*. *Diario El País*. s.f. [http://elpais.com/diario/2011/04/30/necrologicas/1304114402\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2011/04/30/necrologicas/1304114402_850215.html) (último acceso: Abril de 2011).
- Jenkins, Henry. «Transmedia Storytelling Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling.» *MIT Technology Review*. Enero 2003. Enero de 2003.

- <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>  
(último acceso: Enero de 2012).
- Jesus, Martínez Clará. «Documental: Isidre Manils.» *La Vanguardia. Suplemento de Cultura*, Febrero de 2011.
- Joly, Martine. *La imagen fija*. Buenos Aires: La Marca, 2003.
- Juncosa, Enrique. *Luc Tuymans. Display*. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca, 2003.
- Jusidman, Yishai. *Página web del artista. Serie azul de prusia*. s.f.  
<http://www.yishaijusidman.com/azul-de-prusia/> (último acceso: Octubre de 2013).
- Kantor, Jordan. «The Tuymans Effect.» *Artforum* (Noviembre), 2004.
- Karlsruhe, Zentrum für Kunst und Medientechnologie. *Hiroshi Kawano. Der Philosoph am Computer*. s.f. <http://www03.zkm.de/kawano/> (último acceso: Septiembre de 2013).
- Klein, Robert. *La forma y lo inteligible. Escritos sobre el renacimiento y el arte moderno*. Madrid: Taurus, 1980.
- Kogi, Martin, y Christian Lund. *Entrevista con David Hockney. Museo de Arte Moderno de Louisiana*. 2011. Marzo de 2013.  
[https://www.youtube.com/watch?v=oAx\\_aYGmpoM](https://www.youtube.com/watch?v=oAx_aYGmpoM) (último acceso: Marzo de 2014).
- Konigsberg, Ira. *Diccionario técnico Akal de Cine*. Madrid: Akal, 2004.
- . *Diccionario técnico Akal de Cine*. Madrid: Akal, 2004.
- Kosko, Bart. *El futuro borroso o el cielo en un chip*. Barcelona. : Drakontos, Critica, 2010.
- Kracauer, Siegfried. *La fotografía y otros ensayos*. Barcelona: Gedisa, 2008.
- Krauss, Rosalind. *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid: Alianza, 2006.
- Kukielski, Tina. *Trapped: Andy Warhol's Amiga Experiments*. s.f.  
<http://www.nowseethis.org/invisiblephoto/posts/108/essay/5> (último acceso: Diciembre de 2014).



- Kuspit, Donald. *Arte digital y video arte: transgrediendo los límites de la representación*. Madrid: Circulo de Bellas Artes, 2006.
- Larrañaga Altuna, Josu, y Juan Vicente Aliaga. *Arte y política*. Madrid: Universidad Complutense, 2010.
- León, Mario. *Diccionario de Informática, Telecomunicaciones y Ciencias Afines*. Madrid: Ediciones Diaz de Santos S.A. , 2004.
- Lieser, Wolf. *Arte Digital*. Königswinter: Tandem Verlag GmGH, 2009.
- Lipovetsky, Gilles. *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, 2009.
- . *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, 2009.
- Llinás, Francesc, y Javier Maqua. *El cadáver del tiempo*. Valencia: Fernando Torres Editor, 1976.
- Lopez Anaya, Jorge. *El extravío de los límites* . Buenos Aires : Emecé Arte, 2007.
- López, Chema. *Página web del artista*. s.f. <http://chemalopez.com>.
- Lucendo, Santiago. «La imagen borrosa.» *Re-visiones #0.*, 2010.
- Maher, Jimmy. *The Future Was Here: The Commodore Amiga*. Cambridge: MIT Press , 2012.
- Manils, Isidre. *Cine Ateneo*. Barcelona: Generalitat de Catalunya, 2008.
- Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2005.
- Marchán Fiz, Simón. *Del arte objetual al arte de concepto*. Madrid: Akal, 2012.
- Martin Arrillaga, Javier. *Las aplicaciones interactivas en la educación artística: análisis y apreciación de la organización compositiva en la pintura*. Madrid: Tesis doctoral inédita. UCM, 2001.
- Martín, Laura. *Joan Fontcuberta rescata a la reina mora de Sajazarra en El cultural.es* . s.f. [http://www.elcultural.es/noticias/ARTE/3599/Fontcuberta\\_rescata\\_a\\_la\\_reina\\_mora\\_de\\_Sajazarra](http://www.elcultural.es/noticias/ARTE/3599/Fontcuberta_rescata_a_la_reina_mora_de_Sajazarra) (último acceso: Agosto de 2012).
- Martine, Joly. *La imagen fija*. Buenos Aires: La Marca, 2003.

- Martínez Andres, Felisa. *La huella fotográfica en la nueva pintura realista. La aportación valenciana (1963-2005)*. Valencia: Generalitat Valenciana, 2009.
- Martínez Barragán, Carlos. *El índice. La huella de la manualidad y la mecanicidad en fotografía y pintura*. Valencia: Institució Alfons el Magnànim, 2004.
- Marzal Felici, Javier. «La muerte de la fotografía.» *Revista de Occidente*, Septiembre 2008. Nº 328.: P.76.
- . *Repensar la fotografía en el marco de la cultura visual contemporánea*. AEIC. 2010. <http://www.ae-ic.org/malaga2010/upload/ok/160.pdf> (último acceso: enero de 2013).
- Maté, Mateo. *Página web del artista*. s.f. <http://www.mateomate.com> (último acceso: Diciembre de 2014).
- McCalmont, Jonathan. *Ruthless Culture*. s.f. <http://ruthlessculture.com/2013/10/18/here-them-2012-so-much-less-to-me-than-meets-the-eye/> (último acceso: Diciembre de 2013).
- McKenzie, Lucy. *Tate shots: Lucy McKenzie in A Bigger Splash*. 2014. <http://www.tate.org.uk/context-comment/video/tateshots-lucy-mckenzie-bigger-splash> (último acceso: Enero de 2015).
- Mckenzie, Lucy. *Art Institute Chicago*. 2014. <http://www.artic.edu/sites/default/files/press/Lucy%20McKenzie%20Release%20FINAL.pdf> (último acceso: Enero de 2015).
- Melot, Michel. *Breve Historia de la imagen*. Madrid: Ediciones Siruela, 2010.
- Mena, Manuela. *Rubens. Copista de Tiziano: Museo del Prado*. Madrid: Ministerio de Cultura, 1987 .
- Millán, José Antonio. «El pincel de Bits ¿Hacia un arte por ordenador?» *Lápiz*, nº27, 1985: 30-36.
- Mirzoeff, Nicholas. *Una introduccion a la cultura visual*. Barcelona: Paidós, 2003.
- Mirzzoeff. *Una introducción a la cultura visual*. s.f.

- Moholy-Nagy, László. *Moholy-Nagy : painting, photography, film*. Londres: Lund Humphries, 1986.
- Molderings, Herbert, Floris M. Neusüss, y Renate Heyne. *László Moholy-Nagy. Fotogramas 1922 – 1943*. Madrid : Fundació Antoni Tapies y MNCARS, 1997.
- Molina González, José Luis. « Chuck Close o la expansión del género.» *Laboratorio de arte* , 2001: 289-300.
- Monegal, Antonio. *Luis Buñuel de la literatura al cine: una poética del objeto*. Barcelona: Anthropos, 1993 .
- Moure, Gloria. *Sigmar Polke. Pinturas fotografías y films*. Barcelona: Poligrafía, 2005.
- Mullins, Charlotte. *Painting People*. London: Thames & Hudson, 2006.
- Munarriz, Jaime. *La imagen digital*. Madrid : Blume , 2006.
- . «"Arte digital como múltiple" en De Francisco Guinea, José María. Libro de Actas. Estampa I Foro de Arte múltiple, 2011. Madrid.» Madrid, 2011.
- Munarriz, Jaime. «"La naturaleza desnuda de la fotografía.» *Universo fotográfico*, 2000 .
- Museo de arte de Cleveland*. s.f. <http://www.clevelandart.org>.
- Nieves, Jose Manuel. *Los misterios que el Bosón de Higgs aún no puede explicar*. *Diario ABC*. s.f. <http://www.abc.es/20120708/ciencia/abci-boson-higgs-misterios-201207081153.html> [ (último acceso: Julio de 2012).
- Nochlin, Linda. *El realismo*. Madrid: Alianza forma, 2002.
- Noll, Michael. « Human or machine: a subjective comparison of Piet Mondrian's 'Composition with lines' (1917) and a computer-generated picture.» *The Psychological Record*. 1966. 16. , 1966: 1-10.
- Olivares, Rosa. «¿Es la belleza algo antiguo?» *EXIT "Pictorialism"*, 2008 .
- Olivares, Rosa. «David Salle. Born in the USA.» *Lápiz. Revista internacional de Arte*, 1988: N°53.

- Oybin, Marina. *Revista Ñ. Entrevista a Joan Fontcuberta*. 2013. [http://www.revistaenie.clarin.com/ideas/Joan-Fontcuberta-fotografia-realidad\\_0\\_820717940.html](http://www.revistaenie.clarin.com/ideas/Joan-Fontcuberta-fotografia-realidad_0_820717940.html) (último acceso: Abril de 2013).
- Página del Festival de Videojuegos independientes*. s.f. <http://www.igf.com/> (último acceso: Febrero de 2015).
- Panofsky, Erwin. *Idea. Contribución a la historia de la teoría del arte*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1978.
- Parcerisas, Pilar. *Conceptualismo(s) poéticos, políticos y periféricos*. Madrid: Akal, 2007.
- Pardo, Tania. *Remote Viewing*. Madrid: Galería Soledad Lorenzo, 2012.
- Pastor Bravo, Jesús. «El procedimiento electrográfico en la creación artístico.» En *Electrográficas. Colección Museo Internacional de Electrografía*, de VVAA. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, 1991.
- Pat Fisher, Mary, y Paul Zelanski. *Color*. Madrid. : H. Blume, 2001.
- Perea, Joaquin, Luis Castelo, y Jaime Munarriz. *La imagen fotográfica*. Madrid: Akal, 2007.
- Perec, George. *El gabinete de un aficionado*. Barcelona: Anagrama, 1989.
- Perez, Luis Francisco. *Miguel Aguirre. Pinturas (Galería Pilar Serra)*. Diciembre de 2014. <http://juegodelasdecapitaciones.blogspot.com.es/>.
- Perez-Jofre, Ignacio. "Imágenes borrosas" en *Studies in Visual Arts and Communication* nº1. 2014. [http://journalonarts.org/wp-content/uploads/2015/01/SVACij-Vol1\\_No1\\_2014-PEREZ\\_JOFRE-Ignacio-Imagenes-borrosas-\\_protected.pdf](http://journalonarts.org/wp-content/uploads/2015/01/SVACij-Vol1_No1_2014-PEREZ_JOFRE-Ignacio-Imagenes-borrosas-_protected.pdf) (último acceso: Agosto de 2014).
- Perez-Jofre, Ignacio. *Pintura Mutante*. MARCO, Vigo.
- Pirenne, M.H. *Óptica, perspectiva, visión: en la pintura arquitectura y fotografía*. Buenos Aires: Victor Leru, 1974.
- Porrero, Ricardo. *Una instalación interactiva de Hermés en Zona Maco: Entrevista con Miquel Chevalier*. *Revista Código*. Abril de 2013. <http://www.revistacodigo.com/hermes-zona-maco-miquel-chevalier/> (último acceso: Septiembre de 2013).

- Postico, Daniel. *Da Vinci, el genio que revolucionó el retrato*. *Diario El Mundo*. s.f. <http://www.elmundo.es/elmundo/2011/11/08/cultura/1320776485.html> (último acceso: Enero de 2012).
- Puelles Romero, Luis. *Mirar al que mira*. Madrid: Abada, 2011.
- Puyal Sanz, Alfonso. *Los márgenes de la pantalla: efectos de vacío en la imagen televisiva*. Segovia: Área Abierta 21, 2008.
- R.Lippard, Lucy. *Six Years: The dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972* .... Los Angeles: University of California Press, 1973.
- Ramirez, Juan Antonio. *El objeto y el aura (des)orden visual del arte moderno*. Madrid: Akal, 2009.
- Rappenecker, Gert. *Página web del artista*. s.f. <http://www.rappenecker.net>.
- Raquejo, Tonia. *Imágenes poéticas de lo sublime: equivalencias visuales de la retórica en la pintura de Turner*. Alicante: Biblioteca Miguel de Cervantes, 2006.
- Redaccion. *Las provincias.es Isidre Manils, simbiosis de la pintura y la emoción del cine*. s.f. <http://www.lasprovincias.es/v/20120106/castellon/isidre-manils-simbiosis-pintura-20120106.html> (último acceso: 2012).
- Rhonemus, Alison. *Transmissions from the Timothy Leary Papers: Keith Haring Makes a Mind Movie*. 2013. "Transmissions from the Timothy Leary Papers: Keith Haring Makes a Mind Movie" [online] <http://www.nypl.org/blog/2013/01/25/transmissions-timothy-leary-papers-keith-haring-mind-movie> (último acceso: Febrero de 2015).
- Richard, Humphreys. *Futurismo: Movimientos en el Arte Moderno (Serie Tate Gallery)*. Madrid: Encuentro, 2000.
- Richter, Gerhard. <https://www.gerhard-richter.com>. s.f. <https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/baader-meinhof-56/dead-7687/?&p=1&sp=32> (último acceso: Abril de 2014).
- . *Panorama. A retrospective*. Londres: Tate Publishing, 2011.
- Rincón Gallardo, Noemi. *Excentricidad bastarda vs sobriedad clásica. Réplica* 21. Junio de 2004.

- [http://www.replica21.com/archivo/articulos/q\\_r/347\\_rincon\\_maracaccio.html](http://www.replica21.com/archivo/articulos/q_r/347_rincon_maracaccio.html) (último acceso: Diciembre de 2009).
- Ritzer, George. *La Mcdonalización de la sociedad*. Barcelona: Ariel, 1996.
- Rivas, Francisco. *Pasaje de la pintura, en Albert Ohelen IVAM (Catálogo de exposición)*. Valencia: IVAM, 1996.
- Rivera, Claudio. *The man-machine: Hiroshi Kawano's alrithmic Mondrian*. s.f. <http://www.overheadcompartment.org/the-work-of-art-in-the-age-of-programmatic-abstraction/> (último acceso: Febrero de 2015).
- Rodríguez, Delfin. «Realidad Incontenida.» *ABC Cultural*, 30 de Abril de 2011.
- Ruff, Thomas. *Thomas Ruff's best shot. Art & Design.The Guardian*. Junio de 2009. <http://www.theguardian.com/artanddesign/2009/jun/11/my-best-shot-thomas-ruff> (último acceso: Junio de 2012).
- Ruhberg, Karl. *Arte del siglo XX*. Colonia: Taschen, 2005.
- Sager, Peter. *Nuevas formas de realismo*. Madrid: Alianza Forma, 1986.
- Sanchez Viosca, Vicente. *Una cultura de la fragmentación. Pastiche, relato y cuerpo en el cine y en la televisión*. Valencia : Filmoteca Generalidad Valenciana, 1995.
- Sanchis, Ima. *Palabras de Zygmunt Bauman entrevistado por Sanchis, Ima para "La Vanguardia"*. s.f. <http://www.lavanguardia.com/lacontra/20120112/54244283412/zygmunt-bauman-hoy-nuestra-unica-certeza-es-la-incertidumbre.html> (último acceso: Enero de 2012).
- Savatier, Thierry. *El origen del mundo: historia de un cuadro de Gustave Courbet*. Gijón: Trea, 2009.
- Schaeffer, Jean-Marie. *La imagen precaria del dispositivo fotográfico*. Madrid: Cátedra, 1990.
- Scharf, Aaron. *Arte y fotografía*. Madrid: Alianza Editorial, 1994.
- Schwartz, Lillian F. *Página web del artista*. s.f. <http://lillian.com>.
- Sempere, Eusebio. *Página web del artista*. s.f. <http://www.eusebio-sempere.com>.
- Silverman, Kaja. *El umbral del mundo visible*. Madrid: Akal, 2009.

- Solana, Guillermo. *El impresionismo: la visión origina*. Madrid: Siruela, 1997.
- Sontag, Susan. *Sobre la fotografía*. Mexico: Alfaguara, 2006.
- Sotorrio, Regina. *Nunca ha sido tan complejo ser artista como ahora (Entrevista a Luc Tuymans)*. *Diariosur.es*. s.f.  
<http://www.diariosur.es/v/20110625/cultura/nunca-sido-complejo-artista-20110625.html> (último acceso: Julio de 2012).
- Stangos, Nikos. *Conceptos del arte moderno*. Barcelona: Destino, 2000.
- Steyerl, Hito. "In defense of the poor image" *En e-flux revistal nº 10 [on line]*. 2010. <http://www.e-flux.com/journal/view/94> junio 2010 (último acceso: Septiembre de 2013).
- Stocker, Gerfried y Schöpf, Christine. *HYBRID - living in paradox. Ars Electrónica* 2005. s.f.  
[http://90.146.8.18/en/archives/festival\\_archive/festival\\_catalogs/festival\\_artikel.asp?iProjectID=13257](http://90.146.8.18/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=13257) (último acceso: Enero de 2015).
- Stoichita, Víctor. *La invención del cuadro*. Madrid: Cátedra, 2011.
- Suarez, Eduardo. "El mundo que viene. Entrevista a Ray Kurzweil" en *El Mundo online*. s.f.  
<http://www.elmundo.es/opinion/2014/01/11/52d0b714e2704eb4058b4569.html> (último acceso: Noviembre de 2014).
- Sucasas, Ángel Luis. *El MOMA ampliará su colección permanente de videojuegos. El País. Cultura*. Enero de 2014.  
[http://cultura.elpais.com/cultura/2014/01/31/actualidad/1391205840\\_171776.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2014/01/31/actualidad/1391205840_171776.html) (último acceso: Octubre de 2014).
- Sureda, Joan, y Anna María Guasch. *La trama de lo moderno*. Madrid: Akal, 1987.
- Tagg, John. *El peso de la representación*. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.
- . *El peso de la representación*. Barcelona, 2005.
- Tatarkiewicz, Wladyslaw. *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Madrid: Tecnos, 2007.
- Taylor, Brandon. *Collage, the making of modern art*. Londres: Thames and Hudson, 2004.



- Thompson, John B. *Los media y la modernidad. Una teoría social de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 1998.
- Trebušak, Alenka. *Miha Strukelj: Somewhere in between* 2014. *Tobacna*. (Texto de la exposición) . Septiembre de 2014. <http://www.mgml.si/en/tobacna-001-cultural-centre/exhibitions/archive-exhibitions/miha-strukelj-somewhere-in-between/> (último acceso: Septiembre de 2014).
- Tuymans, Luc. *Display*. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca, 2003.
- Ugalde, Juan. *Entrevista al artista en su estudio*. Canal Youtube de UNED. s.f. <https://www.youtube.com/watch?v=phgmKv5KagM> (último acceso: Noviembre de 2014).
- . *Página web del artista*. s.f. <http://www.juanugalde.es/>.
- . *Página web del artista. Entrevista*. s.f. [http://www.juanugalde.es/en\\_prensa.html](http://www.juanugalde.es/en_prensa.html) (último acceso: Junio de 2013).
- Urrutia, Alain. *Página web del artista*. s.f. <http://www.alainurrutia.com/>.
- Vicki, Bruce, y Patrick R. Green. *Percepción visual: manual de fisiología, psicología y ecología de la visión*. Barcelona: Paidós, 1994.
- Vidal Oliveras, Jaume. *Sigmar Polke. Los estratos de la pintura*. *El cultural.es*. s.f. [http://www.elcultural.es/articulo\\_imp.aspx?id=15126](http://www.elcultural.es/articulo_imp.aspx?id=15126) (último acceso: Marzo de 2013).
- Vozmediano, Elena. *El meteorito y los dinosaurios. Fotografía 2.0*. en “*El Cultural*” . Junio de 2014. <http://www.elcultural.com/revista/arte/El-meteorito-y-los-dinosaurios/34821> (último acceso: Junio de 2014).
- . *La lucha de Simeón Saiz Ruiz*. *Elcultural.com*. Enero de 2004. <http://www.elcultural.com/revista/arte/La-lucha-de-Simeon-Saiz-Ruiz/8626> (último acceso: Marzo de 2010).
- . *Pérdidas de Javier Garcerá*. *El Cultural. El mundo*. . Noviembre de 2003. <http://www.elcultural.com/revista/arte/Perdidas-de-Javier-Garcera/8287> (último acceso: Mayo de 2013).

- VVAA. *The Lemelson-MIT Program Massachusetts Institute of Technology*. s.f.  
<http://lemelson.mit.edu/resources/ralph-baer> (último acceso: Marzo de 2015).
- . *100 artistas españoles*. Madrid: Exit, 2008.
  - . *Art Now*. Colonia: 2005, 2002.
  - . *Art Now Vol. 2*. Colonia: Taschen, 2005.
  - . *Arte del siglo XX. Volumen I*. Colonia: Taschen, 2005.
  - . *Arte y Tiempo*. Barcelona: CCCB, 2000.
  - . *Chuck Close, pinturas 1968/2006*. Madrid: MNCARS, 2007.
  - . *Du bon usage de la photographie. Une anthologie de textes*. Paris: Centre National de la Photographie, 1987.
  - . *Eadweard Muybridge; The Stanford Years, 1872-1882*. Los Ángeles: Stanford University. Department of Art, 1973.
  - . *Gerhard Richter. Fotografías pintadas*. Madrid: La Fábrica, 2009.
  - . *Gerhard Richter: texts, writings, interviews and letters: 1961-2007*. Londres: Thames and Hudson, 2009.
  - . *Isidre Manils. Cine Ateneo. La visió. La seqüència*. Barcelona: Fundació Banco Sabadell, 2008.
  - . *La cultura de la imagen*. Madrid: Fragua, 2006.
  - . *Luc Tuymans*. Londres: Phaidon, 2003.
  - . *Luc Tuymans. Display*. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca, 2003.
  - . *Modern Women: Women Artists at The Museum of Modern Art*. Nueva York: MOMA, 2010.
  - . *Otras naturalezas*. Murcia: Caja de Ahorros del Mediterraneo, 2001.
  - . *Problemas del nuevo cine*. Madrid: Alianza, 1979.
  - . *Realidad contra identidad. Ensayos sobre J'est un je*. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2008.
  - . *Realismos*. Madrid: Ansorena, 1993.
  - . *Victor Hugo. Dessins visionnaires*. Suiza : Fundación de l'Hermitage , 2008.
  - . *Vitamin P 2. New perspectives in painting*. Nueva York: Phaidon, 2011.
  - . *Vitamin P. New perspectives in painting*. Nueva York: Phaidon, 2006.

- Watz, Marius. *Página web del artista*. s.f. <http://mariuswatz.com/>.
- Wescher, Herta. *La historia del collage del cubismo a la actualidad*. Barcelona: Gustavo Gili, 1976.
- Wolfram, Eddie. *History of collage : an anthology of collage, assemblage and event structures*. Londres: Studio Vista, 1975.
- Yturralde, José María. *Página web del artista*. s.f. <http://www.yturralde.org>.
- Zarza, Víctor. «El estilo de las imágenes.» *ABC Cultural*, 9 de Junio de 2007.
- . «Ni huevo ni Gallina. Jose Ramón Amondarain. Untitled Film Stills.» *ABC Cultural*, Mayo de 2009: P.34.
- . «Javier Garcerá. Te hablo de lo cotidiano.» *Blanco y Negro Cultural*. ABC, Diciembre de 2003: 30.
- . *Influencia y penetración de la imagen pornográfica en la iconografía plástica contemporánea*. Madrid: Tesis inédita. UCM, 1997.
- Zürcher, Bernard. *Texto obtenido de la web que representa al artista*. s.f. [http://www.galeriezurcher.com/exhibitions/dan-hays\\_379](http://www.galeriezurcher.com/exhibitions/dan-hays_379) (último acceso: Abril de 2012).
- Zwirner, David. *David Zwirner Gallery*. s.f. <http://www.davidzwirner.com/artists/luc-tuymans/biography> (último acceso: Septiembre de 2013).
- . *Galería David Zwirner, página dedicada al artista Luc Tuymans*. s.f. <http://www.davidzwirner.com/artists/luc-tuymans/biography/> (último acceso: Septiembre de 2013).



## ANEXOS

### CUESTIONES PLANTEADAS A ARTISTAS RELACIONADOS CON LA INVESTIGACIÓN

En este apartado, se incluyen una serie de preguntas que en su momento fueron planteadas a algunos de los artistas que han sido citados a lo largo de este trabajo y cuya opinión sobre las cuestiones que aquí nos hacemos consideramos ciertamente relevantes, por cuanto se corresponden con la puesta en la puesta en práctica de alguna de las estrategias señaladas, así como por la indudable calidad de su trabajo. Algunas de las preguntas planteadas han sido fruto de conversaciones llevadas a cabo en persona y otras mediante correo electrónico; en ambos casos, el contenido de las mismas ha sido sintetizado, con el fin de facilitar su lectura.

#### **Miguel Aguirre:**

***F.A.: En relación a tu última exposición, me gustaría plantearte una cuestión meramente formal: el porqué de la utilización de diversos formatos que se combinan para construir la imagen (dos lienzos por ejemplo en diferente formato, tamaño y posición).***

***M.A.: En febrero de este año, en la Fundación Telefónica en Madrid, dentro de una amplia exposición colectiva -“Fotografía contemporánea en la Colección Telefónica”-, había una obra de John Baldessari compuesta por dos fotografías (extraídas, imagino, de su enorme archivo de fotogramas de películas B) que conformaban una L invertida. Dos imágenes distintas,***

*sospecho que de diferentes fuentes, pero que convivían perfectamente. Dentro del amplio conjunto de piezas fotográficas rectangulares y cuadradas de la muestra esta obra resultaba altamente llamativa y muy atractiva.*

*Visité luego, por segunda vez esa semana, el nuevo espacio galerístico de Pilar Serra y observé que era el espacio idóneo para llevar a cabo este juego formal que acababa de ver en Baldessari (de su exposición en el MACBA de 2010 no recordaba ninguna obra de esas características. A su vez, soy fiel seguidor de su trabajo).*

*Desde hace varios años utilizo imágenes de prensa impresa para desarrollar diversas series pictóricas. Pero, casi siempre, había respetado el formato original de esas imágenes. La solución “Baldessari” me impulsó a “croppear” las fotos de prensa. Por lo que puedo afirmar que después de una primera selección –estas fotos determinadas y no otras- realicé una segunda selección: esta parte de la imagen y no su totalidad. Este corte (no sé si la palabra “reencuadre” es la apropiada) me permite hacer hincapié en determinados gestos, actitudes, formas... incido en la sonrisa de Reagan y Thatcher en aquel paradisíaco jardín o en el brazo extendido de Cristina Fernández como si de un símbolo fálico se tratase. Añado, que la pintura respeta los cuatros lados de la imagen rectangular original. Es decir, extraigo una parte pero no realizo un zoom o algo parecido.*

*La convivencia de estas formas en un único espacio expositivo da juego (nunca mejor dicho) a pensar en piezas del Tetris que podrían encajar fácilmente conformando un único bloque.*

*Alguien me comentó que este acto –el corte- podría leerse como censura dado el carácter periodístico de la imagen original. Elimino una zona que no quiero que sea representada. La opinión es válida, en principio. Mi intención es la de destacar determinada área y aquello que elimino, para mí, no resulta de*

*mayor importancia. Es decir, a diferencia de las fotos trucadas durante el stalinismo –en que los enemigos políticos tenían, también, que ser visualmente eliminados de la historia- yo considero que esas zonas que no he pintado no conlleva a que modifique la Historia.*

*Por último: quizás se me pueda achacar –ya que la imagen original es una sola y nos dos como en la de Baldessari- que hubiera podido emplear un único bastidor con esas formas en T o L. Sí Fernando pero lamentablemente era un gasto que no me podía permitir ya que no resultan baratos pedir bastidores de esas características. Puede que esta confesión sea banal pero, en todo caso, creo que el uso de dos piezas da un giro original al término “díptico”.*

**F.A.:** En tu serie *“Thirteen painters”* reconoces la impronta de pintores que te interesan en imágenes de prensa (aludiendo a la mirada pictórica que va más allá del medio). En el terreno puramente procedimental ¿hasta que punto han podido influirte estos pintores? ¿Tu particular modo de representar imágenes con pintura responde a la influencia de alguno de ellos o manifiesta únicamente tu impronta personal?

**M.A.:** *De la lista de doce pintores (el pintor número 13 era yo mismo Fernando) -con la que trabajé aquella serie- me veo en la necesidad de dividirla en dos grupos. En el primero ubico a: Peter Doig, Wilhelm Sasnal, Tim Eitel, Michaël Borremans, Marlene Dumas, Alex Katz, Ed Ruscha y Neo Rauch. Y en el segundo: Gerhard Richter, Siméon Saiz Ruiz, Luc Tuymans y Leon Golub*

*Esta división responde a lo siguiente: con los pintores del primer grupo tengo una enorme simpatía por su trabajo desde lo formal. Es decir, de ellos me atrae cierta manera de componer, la paleta de colores que puedan usar, la pose de los retratados (todos ellos hacen representación de la figura humana,*



*sin excepción), determinados encuadres (fotográficos, cinematográficos, teatrales), la diversidad estilística (los hay barrocos o románticos o conceptuales), etc. Me gustan sus pinturas porque muchos de sus recursos los he empleado y seguiré haciéndolo. Durante mi formación en el primer lustro de los 90 Katz y Ruscha pueden haberme influenciado decisivamente. En el paso del siglo XX al XXI Richter definitivamente.*

*Los del segundo grupo cumplen los mismos requisitos que los del primero pero con una diferencia añadida especialmente significativa: su temática (o la temática de determinadas series suyas) son enormemente compatibles con la mía. Golub y sus retratos de mercenarios o dictadores, Tuymans e imágenes vinculadas al colonialismo belga, Richter y su emblemática serie “18. Oktober 1977”, Saiz Ruiz y las imágenes mediáticas de la guerra en los Balcanes. Historia representada pictóricamente a través de la particular praxis de cada uno: el desenfoque richteriano (sus conocidas fotopinturas), la trama televisiva en Saiz Ruiz, la suave gama cromática de Tuymans, el dibujo expresionista (que lo vinculo al cómic underground norteamericano) de Golub.*

### ***¿Empleas el ordenador en tu proceso de trabajo?***

*En cuanto al uso del ordenador y el software: sí que hago uso y empleo específicamente el Photoshop. Sólo con la intención de que la imagen escaneada la pueda reproducir a un tamaño mayor y no pierda calidad. No uso flitros ni hago retoques. Es una herrmanienta práctica que me permite respetar al máximo la imagen original cuando la amplío –usando una impresión en blanco y negro- en la tela.*

**Juan Ugalde:**

**F.A.:** En algunas ocasiones has hablado acerca de la importancia del uso del ordenador en tus trabajos y de la necesidad de hibridar medios sin complejos, tal y como has hecho siempre a lo largo de tu trayectoria. ¿Crees que es pertinente hablar de una posible “estética de lo digital” en lo que a pintura se refiere? ¿Cómo ha influido el uso del ordenador en tu trabajo?

**J.U.:** *Si, evidentemente puede haber una estética del ordenador en la pintura actual; pero bajo mi punto de vista la cosa va más allá.*

*El ordenador, es un invento que en muy pocos años está transformando completamente a la vida y las costumbres de los humanos sobre la faz de la tierra. El concepto de conocimiento, las comunicaciones, la información, las relaciones entre las personas, la política, la economía, o incluso la distribución y decoración de las casas, está en plena transformación. Un cambio total de perspectiva que para bien o para mal, tiene su punto de fuga en alguna pantalla. Y es tal la velocidad que tiene el asunto que es difícil pararse a reflexionar, o imaginar a donde nos puede llevar.*

*Para los artistas, incluso para los que están en contra o se mantienen al margen de su uso, está siendo un terremoto físico y mental de gran magnitud. En mi caso, en que llevo trabajando aproximadamente 30 años, podría decirse que el ordenador apareció justo en la mitad. A finales de los 80 hice mis primeros dibujos con el ordenador de un amigo que luego amplié en algunos lienzos. Pero cuando realmente empecé a usar el ordenador fue entorno al año 2000.*

*Por un lado Photoshop ha abierto un mundo de posibilidades infinito. Ha sido como pasar de la piedra a la plastilina. Del pigmento con engrudo*

*aplicado con un palito con pelos al interfaz de photoshop con cientos de botones y efectos que se sedimentan en capas. El contraste del lienzo con bastidor al archivo digital que vuela por internet nos ha dejado un poco pasmados. Por otro lado está el “google imágenes” con otro infinito de imágenes a disposición del artista, y todos los programas de montaje de video, y los teléfonos y las tablets que permiten desde un esbozo a lápiz a fotos ó videos de alta calidad*

*Ante este fenómeno los artistas se han posicionado, en principio “por la banda o a la contra”. Lo que en el mundo de las exposiciones se ha materializado en oleajes de “artes digitales” y “que vuelve la pintura”. Hay museos y coleccionistas de “todo menos pintura” y otros de “pero a mí lo que realmente me gusta es la pintura”. El concepto de museo, de coleccionista, el proceso creativo o el propio concepto de arte y su relación con la sociedad, están en pleno y constante replanteamiento.*

*Mi posición, sin habérmelo planteado a priori sino más bien yendo de acá para allá, ha sido la de la hibridación de los dos mundos, usando de distintas maneras la imagen fotográfica, el video y metiendo el cuadro en photoshop (tirándole una foto y poniéndolo a tamaño) y sacándolo del ordenador (con proyección ó a través de la serigrafía), es decir, sin renunciar a la pintura al modo tradicional.*

**El título de tu actual exposición es “Mundos flotantes en los tiempos del Iphone 5s” ¿quieres hacer referencia a esa hibridación de medios y de imágenes que ha caracterizado siempre tu obra o estás por otra parte hablando de la situación política, social o emocional actual ? ¿crees que habitamos actualmente uno de esos “mundos flotantes”?**

*Si, en realidad “**Mundos flotantes en los tiempos del Iphone 5s**” es un título y como tal pretendo que sugiera cosas. Y por otro lado, tampoco he*

*querido explicar demasiado por aquello de dejarlo abierto a sugerencias, pero bueno, como me preguntas, te cuento:*

*La verdad que he seguido un proceso de ir cambiando el título durante prácticamente todo el desarrollo de la exposición hasta prácticamente el último minuto. Creo que habré titulado la expo de unas 20 formas distintas (por ejemplo: Cuentos de Hadas, Flotan los Peces, Apuntes de Flotación, etc.) y al final llegue a ese título. Por un lado mundos flotantes tiene que ver con la tradición japonesa<sup>1</sup>; también hay una tradición de gráfica japonesa<sup>2</sup>. Por lo que*

---

<sup>1</sup> “El ukiyo (浮世 «mundo flotante»<sup>1</sup> ?) es el nombre con el que se describe un estilo de vida urbano, principalmente de tipo hedonista que se desarrolló durante el período Edo de la historia de Japón. La cultura del «mundo flotante» se desarrolló en Yoshiwara, un Distrito rojo en Edo (hoy Tokio) que contaba con permiso para operar del shogunato, en donde existían gran cantidad de burdeles, casa de té chashitsu y teatros de kabuki, lugares que frecuentaban los chōnin, miembros de la creciente clase comerciante de la época. La cultura ukiyo se desarrolló de igual modo en otras ciudades como Osaka y Kioto, desarrollándose distintos tipos de expresiones artísticas como elukiyo-e (浮世絵? «estampas del mundo flotante») o el ukiyo-zōshi (浮世草子? «libros del mundo flotante»), del cual Ihara Saikaku fue el primer gran representante.<sup>2</sup> El término es una alusión irónica homófona del término budista (憂き世), el cual tenía una visión pesimista del mundo. Asai Ryōi, en su Cuentos del mundo flotante describió al ukiyo de la siguiente manera: [...]viviendo sólo para el momento, saboreando la luna, la nieve, los cerezos en flor y las hojas de arce, cantando canciones, bebiendo sake y divirtiéndose simplemente flotando, indiferente por la perspectiva de pobreza inminente, optimista y despreocupado, como una calabaza arrastrada por la corriente del río.” Cita de Wikipedia que Juan adjunta a su respuesta [online] <http://es.wikipedia.org/wiki/Ukiyo> [Diciembre 2014]

<sup>2</sup> “Ukiyo-e (浮世絵?), "pinturas del mundo flotante" o estampa japonesa, es un género de grabados (realizados mediante xilografía o técnica de grabado en madera) producidos en Japón entre los siglos XVII y XX, entre los que se encuentran imágenes paisajísticas, del teatro y de zonas de alterne. Ukiyo, hace referencia a la impetuosa cultura chōnin que tuvo auge en los centros urbanos de Edo (actualmente Tokio), Osaka, y Kioto y que era un mundo dentro de sí. Es una alusión irónica al término homónimo "Mundo Doloroso" (憂き世), el plano terrenal de muerte y renacimiento en el que se basa la religión budista.” Cita de Wikipedia que Juan adjunta a su respuesta. [online] <http://es.wikipedia.org/wiki/Ukiyo-e> [Diciembre 2014]

*a la exposición respecta, me interesaba la idea de flotación en el sentido de supervivencia, en la actual situación de crisis de una parte importante de la población dentro de una sociedad capitalista, la idea de cuentos de hadas y la mezcla con la publicidad con sus eslóganes, (de alguna manera también cuentos de hadas). También un Haiku de Leopoldo Panero: 'Un lago ha nacido, en mi cráneo flotan los peces.'*

*Lo de en los tiempos del iPhone 5s, es una nueva forma de estructurar el tiempo. Me robaron el teléfono el otro día, así que estoy a punto de entrar en los tiempos del Iphone 6.*

*Al final se concretó en este título que no sé muy bien lo que significa, pero que a mí me suena bien y pienso que es algo que está en el ambiente.*

**F.A.: Tu pintura tiene mucho de collage, de coger de aquí y de allá ¿Qué papel juega el instinto a la hora de componer la imagen? ¿Trabajas en varias obras a la vez, también en lo que a distintos medios se refiere (un video, dos pinturas...)?**

*Bueno, creo que habría empezar por matizar un poco la relación entre pintura y collage. En mi opinión la pintura siempre ha usado el collage. Picasso es considerado como el primero que uso el collage directo al pegar un papel impreso en un cuadro. Pero en la historia de la pintura, quizá salvo la pintura de género (retrato, paisaje, bodegón) y algunas cosas más, el resto: mitología, recreaciones históricas, arte religioso, "mundos flotantes" ó delirios varios parten directamente de una forma de "collage disimulado"; quiero decir, un collage de bocetos donde después se maquillan y diluyen los contornos al pasarlos al lienzo.*

*Y en un sentido más general, me da la sensación de que en pintura, igual que en literatura y también en música, el collage es una de las formas más*

*naturales de componer. Pensando en literatura, por ejemplo, en los haikus japoneses, la mayoría son puro collage:*

*Crepúsculo matinal.*

*El hocico de la rana*

*exhala la luna*

*Ahora, con eso de las prisas y hablando en términos digitales, quizá usamos cortar y copiar ("comando c", "comando v") con más descaro y no nos entretengamos tanto con las herramientas de "contornear".*

*Sobre componer, viendo hace unos días un video de william kentridge me gustó que hablaba de dar vueltas dentro del estudio como forma de construir la composición. Personalmente, me gusta la idea de componer partiendo de meter en el taller imágenes del exterior; luego mediante un proceso...instinto, intuición... dar vueltas... las musas. La verdad que los seres humanos tenemos ese extraño y misterioso don que son nuestras capacidades creativas. Y sí, me gusta la idea del estudio como un escenario donde ocurre ese proceso.*

*Por otra parte, en la actualidad con tanta abundancia de imágenes el problema no es tanto cogerlas, sino más bien ser selectivo con la marabunta de asuntos que de muchas maneras se nos cuelan por las rendijas del taller. En mi caso, en general trabajo o intento trabajar, con las cosas que más me llaman la atención (positiva o negativamente) y rechazo lo que me resulta indiferente. Luego se trata de ir destilando en el alambique de nuestra cabeza las piezas del puzzle.*

*Y respondiendo a la segunda parte de tu pregunta: Si, trabajo en varias obras a la vez. No me interesa tanto hacer un cuadro y luego otro, sino que utilizo la exposición como unidad de trabajo. Cuando preparo una exposición todas las obras van más o menos en paralelo: preparo lienzos, elijo, revelo y*

*pego fotos y pinto...textos, etc. Es un proceso en el que todas las obras van más o menos a la vez (hago siempre cuadros de más, para poder elegir).*

*El video suele ir más a su bola porque el editar suele absorber muchas horas y cuesta combinarlo con las manos chorreando pintura. Aunque en la última expo lo hice todo a la vez.*

**Ya en cuanto a como ves la situación de la pintura ¿Crees que también podría hablarse de una “estética de la fragmentación” en alguna medida fomentada por los mass media (autores que utilizan el collage, la hibridación, diferentes encuadres, materiales, etc...) o heredada por la tradición artística (vanguardias, etc...)?**

*En cuanto a la situación de la pintura, cuando yo empecé a pintar se debatía acaloradamente entre abstracción y figuración; como ahora se debate entre tecnología y pintura. Al final esos debates se van diluyendo y todos terminan teniendo razón.*

*Ahora, unos son acalorados defensores de los medios tecnológicos y otros de la pintura “pintura”. La sociedad de consumo es muy dada a los excesos y se mueve sobre todo por empacho, y eso hace que las cosas den muchas vueltas y los rechazos sean radicales. También la obsesión por lo más nuevo se vuelve muchas veces enfermiza. Supongo que la pintura seguirá, de alguna manera, en el candelero y para ello tiene que tratar con sus herramientas las problemáticas de nuestra realidad. Por otra parte, en un futuro cercano, está por ver por dónde irán las cosas: el papel del arte, de los artistas, de las galerías, de las ferias... e incluso de los museos en esta nueva sociedad de los ordenadores (creo que sobre esto y sobre la fragmentación ya hablamos un poco la otra vez). Bajo mi punto de vista, la perspectiva del ser humano ha cambiado muy recientemente su punto de fuga; ahora fuga en las pantallas que tenemos cada vez más tiempo en nuestras manos; es impresionante*



*comprobarlo cuando vas en el metro y ves que poca gente levanta apenas unos segundos la cabeza de la pantalla de su móvil.*

### **Phillipp Froehlich:**

**F.A.:** Tu trabajo se basa en las pinturas a partir de maquetas que tu mismo construyes -con pinturas que también tú mismo haces- sin embargo, en tus obras se percibe una sensación de artificialidad que puede inducir a pensar, en un primer vistazo sobre el origen "digital" de las mismas. ¿Crees que esto es así? ¿Empleas el ordenador en alguna parte del proceso (como el retoque fotográfico)? ¿En qué medida puede haber influido en tu trabajo un hipotético "imaginario" de lo digital?

**P.F.:** *Quizás recuerdan mis pinceladas a pixeles digitales de alguna manera, sin embargo esto es más bien una coincidencia.*

*La tempera no permite mezclar los colores en la superficie de la tela, como por ejemplo el óleo y a raíz de esto, he desarrollado una técnica que se basa en pintar los colores de forma gradual en capas desde lo más oscuro hasta lo más claro. Como esto resulta en una imagen compuesta de manchas, me imagino que puede recordar a pixeles.*

*Utilizo una cámara digital para hacer fotos a las maquetas, cuando las tengo terminadas, para tener una referencia adicional, que algunas veces uso más que en otras. Retoco la foto en photoshop, pero solo de forma muy básica (brillo/ contraste etc.) y dudo que el resultado fuera diferente al utilizar una cámara analógica.*

**F.A.:** El teatro y la ópera, por tu formación y experiencia profesional, han influido en la forma en la que trabajas con la pintura, pero ¿pueden el

**cine, la televisión o internet haber influido también en la estética de tus obras? ¿tienes algún referente que pertenezca incluso a otros medios artísticos?**

*P.F.: Hace bastantes años sí que me interesaba algo el cine, hasta que durante mis estudios trabajé en un cine para ganar dinero y poder ver películas sin pagar. Creo que eso me ha quitado las ganas de ver películas para siempre. No he ido al cine ni he visto una película en bastantes años. Tengo un televisor, pero no lo he encendido en años tampoco. A veces veo alguna serie por internet, pero cada vez menos y no creo que haya influido mucho en cuanto a mi pintura. Pero nunca se sabe.*

*Internet, sin embargo, si lo uso bastante como referencia, cuando busco detalles para un cuadro. Me hago carpetas con imágenes sacadas de internet y me parece increíble todas las imágenes acumuladas en la web y buscables con todo tema que se pueda imaginar. En cuanto a referentes que pertenezcan a otros medios artísticos, creo que la literatura me ha aportado bastantes imágenes y para mí la música es algo muy importante. Suelo escuchar música siempre mientras pinto y tengo una buena colección de discos. De alguna forma o otra también han entrado cosas de ahí en mis cuadros.*

**F.A.: Los medios de comunicación también juegan un papel importante en tu pintura ¿Cómo es tu proceso de documentación y trabajo con estos?**

*Hace años en mi proceso de trabajo cogía noticias que había leído en la prensa o por internet y a través de descripciones, imágenes y todo material que pudiera encontrar, me imaginaba un escenario que luego construía en una maqueta, para pintarla después. Aunque no he cambiado fundamentalmente este proceso, en los últimos años se ha transformado un poco.*

*Todavía parto mucho de cosas que leo en la prensa o por internet o literatura, pero ahora dejo normalmente que maduren estas primeras imágenes en mi cabeza y que se mezclen con otros temas que tengo presentes, a menudo durante unos años. Me interesa mucho ahora, como se pueden juntar cosas que a primera vista no tienen nada en común y juntas crean otra cosa nueva que en sí tiene un carácter homogéneo.*

*Normalmente no me gusta hablar de los temas de que parto, pero para darte un ejemplo, estoy trabajando en unos cuadros en que han entrado de alguna manera o otra Anders Breivik, "Riddley Walker" de Russell Hoban, pintura japonesa, música de Scott Walker, Elvis y canciones de Mahler, las posibilidades y estrategias de algunos árboles para procrear y sobrevivir, etc.. No creo que sea muy evidente ninguno de estos temas cuando ves los cuadros y tampoco me interesa que lo sea. Estoy más interesado en la manera en que mi cerebro crea fantasías e imágenes que en ilustrar o pintar algún tema en concreto.*

**F.A.: En alguna ocasión has hablado de eliminar en lo posible el mensaje del cuadro, de ocultarlo, de presentar algo misterioso para el espectador. ¿Crees que es necesario dificultar la percepción del espectador, obligarle a detenerse delante del cuadro de alguna manera para que la obra despierte más interés?**

En alguna ocasión he dicho que suelo borrar las claves que hacen posible saber qué historia está detrás de un cuadro (No he hablado de ocultar el "mensaje" de un cuadro). Para mí, la cosa que está en el origen de un cuadro no tiene por qué tener ninguna importancia para el cuadro mismo. Solo es algo que da el inicio. No me interesa hacer ilustraciones imaginarios de sucesos. En general tengo muy poco interés en pintar cosas que sean narrativas de alguna manera, porque no tengo ninguna necesidad en contar una historia.

Tampoco lo hago para crear misterio, aunque no me molesta que se cree. Yo estoy muy interesado en la imaginación, escenarios, y en la posibilidad de manifestar algo en un cuadro. Me gusta la sensación de que un cuadro me envuelve y es una posibilidad de tener una experiencia que no puedo e igual no quiero tener, de esta manera de forma real. (No estoy muy seguro de que se pueda entender bien lo que acabo de escribir, porque no sé explicarlo muy bien.) No pienso demasiado en el espectador. Si puede de alguna manera tener su propia pequeña experiencia ante un cuadro, me parece genial, pero en un principio me interesa solo mi propia experiencia.

**En este sentido me llama la atención como en alguno de tus cuadros que considero más potentes, hay elementos “borrosos” “fuera de foco” en primer plano que funcionan como nexo con el espectador pero a la vez lo inquietan de alguna manera. ¿Calculas de algún modo ese “extrañamiento” del espectador o se produce de un modo fortuito?**

El efecto borroso que a veces hay en un primer plano en algunos cuadros míos, se produce de forma automática en la técnica que suelo usar, aunque me gusta forzarlo, poniendo cosas de manera muy cercana en la maqueta. Me gusta tener la sensación de pintar los cuadros desde "dentro" y como he dicho antes, que me envuelvan. Por ello me interesa dirigir la mirada más hacia el centro del cuadro y en eso ayuda el enfoque.

Como he dicho, también se produce de forma automática. Como suelo pintar en capas unas encima de otras, en zonas donde hay cosas más grandes, se separan más y crean un efecto borroso. Como en la pregunta anterior, insisto, no me interesa mucho crear ningún efecto para el espectador. Me gusta pintar un cuadro y también me gusta ver la reacción de un espectador, que a veces se acerca a la mía y a veces es casi la contraria, pero realmente no pienso mucho en lo que siente alguien que mira mis cuadros.

**Alain Urrutia:**

**F.A.: Algunos críticos, entre ellos David Barro, han hablado acerca del uso de la borrosidad en tu obra, ¿Qué significa para ti el uso de este recurso? ¿En qué medida han podido influenciarte para hacer uso de este recurso otros autores u otros medios?**

*Cuando se habla de mi trabajo a la gente le viene la idea de borrosidad y ausencia de color. Al inicio, en mis primeros años de facultad me dijeron que la línea no era un recurso pictórico y que los planos se conseguían a través del cambio de color. Por otro lado siempre he tenido un rechazo al color, pero los primeros trabajos en los que lo eliminé son de 2008. Mi objetivo era buscar disciplina y me propuse hacer un retrato de formato pequeño al día durante tres meses (Stalker, Bilbao 2008). Para facilitar el trabajo eliminé definitivamente el color y la borrosidad se dio al intentar eliminar la materia, anular el trazo y suavizar el contraste entre planos. Seguido intenté poner en práctica esa forma de pintar en formatos mayores. Desde aquella primera serie han pasado 6 años y sigo pintando en grises y con esa borrosidad, lo que se ha convertido de alguna manera en algo significativo de mi trabajo.*

*Eso que simplemente era un aspecto técnico empezó a tener significado en el trabajo. Al inicio, cuando ni siquiera me había parado a pensar en los temas que repetía constantemente, no era consciente del recurso y de cómo con su uso se intensificaban ciertos aspectos de lo que contaba con la pintura. Buscaba alejarme de eso que veía en la fotografía, de cómo las fotografías únicamente estaban representando algo que había sucedido; buscaba que los cuadros fuesen más lejos y que ya no fuesen la imagen pictórica de algo que había sucedido si no que fueran en si mismo el suceso. Las referencias que utilizaba, partían del hecho de que muchas de las cosas que nos rodean, que en un principio podrían pasar desapercibidas, tuvieran una lectura y un carácter*

*estético que se formalizaba con su representación. De cómo lejos de reflejar el mundo ambiental como sucede con la fotografía, a través de la pintura pasaban a existir con más fuerza que como simples representaciones o simulacros desprovistos de vida.*

*A lo largo de todos estos años he tenido influencias de otros autores y su trabajo ha estado presente en mí día a día y presentes en mi trabajo. Cuando la gente me pregunta por mis referentes se espera que sean pintores con un trabajo similar al mío, pero he de decir que la gente que hace que me replantee mi trabajo no tiene que ver en absoluto con lo que hago. De alguna manera entiendo que desde diferentes trabajos y disciplinas se puede estar buscando una misma idea. En los artistas plásticos, más allá de buscar un referente dentro de lo que ocurre al interno de los trabajos, me interesa como se aproximan a ciertos temas que me interesan o como finalizan técnicamente los trabajos. Intento aprender del dialogo que los trabajos generan con el espacio y en consecuencia, con los espectadores; aprender de ello, de los que considero errores y aciertos del resto.*

**F.A.: Hablando de cuestiones técnicas ¿Cómo es tu proceso de trabajo? ¿Trabajas normalmente con el ordenador -retocas y compones previamente las imágenes por ejemplo-?**

*Los referentes pertenecen la mayoría de los casos a un archivo que he ido creando durante años. Un archivo de imágenes de mi día a día, de las redes sociales, de las noticias, de la prensa... Añado imágenes nuevas al archivo y sigue creciendo al mismo tiempo que voy eliminando las imágenes que utilizo. A la hora de pensar en un proyecto recurro a este archivo y hago una carpeta nueva de imágenes que me puedan servir. Busco nuevas lecturas de imágenes pre-existentes, fragmentando y reconstruyendo la realidad de las mismas, eliminándoles su propia historia a través de la pintura. No suelo componer las imágenes previamente en el ordenador simplemente imprimo la*

*imagen y empiezo a pintar. No hay nada calculado desde un inicio. Simplemente parto de una intuición, de una idea. Las decisiones las tomo durante el proceso, que es cuando el ordenador me suele ser útil para hacer pruebas antes de tomar ciertos riegos en el trabajo.*

**F.A.: En Forbidden Melodies (Bilbao 2012) presentabas una pieza que podía entenderse como una tela seccionada ¿Qué importancia tiene para ti el “fragmento” en tu obra (entendido como la sección de una imagen, una porción de un fotograma, etc.)? ¿Crees que puede haber detrás un cierto sentido “cinematográfico”?**

Como te acabo de contar, a través de técnicas como el reencuadre o la ocultación, me interesa generar nuevas lecturas de imágenes que ya de antemano existen. Al situar diferentes imágenes una al lado de la otra, la lectura conjunta se completa y se pueden generar otras totalmente dispares.

Por un lado me atrae la idea de que ciertos trabajos funcionen a modo de secuencias sacadas de un largometraje. Por otro, esa concepción del instante fílmico la podríamos relacionar directamente con el llamado “*Efecto Kuleshov*”, efecto cinematográfico que demuestra como el montaje es de gran importancia en la lectura semántica de lo que se quiere contar.

### **Alejandro Bombín**

**F.A.: Tus imágenes aparecen como seccionadas por tu propio método de trabajo. ¿puedes contarnos como es tu proceso?**

*Es complejo. En primer lugar escaneo una imagen, ejerciendo unos movimientos sobre el libro al que pertenece. Esto produce una nueva imagen*



*con unas cualidades plásticas que nos invitan a pensar en un gesto pictórico, pues como sucede con una pincelada, la acción ha pasado a ser inmóvil, quedando capturada y documentada. Se trata de una copia errónea, en la que las matrices de información del elemento original se han rasgado, creando interferencias rítmicas que otorgan una nueva dimensión temporal y espacial a la imagen obtenida.*

*Esta es impresa del tamaño de un lienzo, para ser recortada en segmentos fotográficos. Utilizo cada uno de ellos como modelo para pintar en el lienzo la sección correspondiente. Durante el proceso evito la comprensión global de la imagen mediante el enmascarado de las zonas concluidas. Esta estratificación se utiliza como la forma organizada de llevar al lienzo cada pizca de información a su lugar, dándole la misma importancia a cada parte y sin desechar nada, como lo hace un escáner. Esto alude a la división de la información durante su transmisión, en este caso se reformulará en códigos pictóricos.*

*Una vez terminada desenmascaro las zonas ocultas, para observar una pieza marcada por la división y escalonamiento de los datos. Intuimos que éstos han sido reproducidos con fidelidad, pero el orden de coloración, frotado, raspado, secado, aglutinado, arrepentimiento e insistencia, no se repetirá necesariamente en la sección adyacente, lo que producirá otras diferencias. Las secciones se verán desplazadas unas de otras, el dibujo potenciará su desconexión. Podemos ver fallos de orden en los segmentos, producidos por la propia complejidad del proceso. También vislumbraremos las variaciones del original que han supuesto los cambios de luz en el estudio, el propio cansancio o incluso los cambios de humor.*

*El resultado permite mostrar la necesidad de romper la fugacidad de la imagen para observarla. Alargar su validez temporal, a través de la observación*

*inquisitiva que supone la pintura, otorgándole así una afectividad matérica y presencia física a la imagen transitoria.*

**F.A.: ¿Qué ventajas te aporta trabajar con esa división en segmentos?**

*Este método de trabajo me permite crear una obra opuesta a la síntesis. Fomenta el error, lo que permite que el cuadro nos muestre un abanico de percepciones diferenciadas, añadiendo otra dimensión sobreinformativa a la ya propuesta en la imagen de partida. Por otro lado me permite entrelazar y referenciar conceptualmente las técnicas utilizadas para conseguir el objeto final.*

**F.A.: ¿Empleas el ordenador para "pre-procesar" esa imagen o alguna parte de ella?**

*Por supuesto tomo muchas decisiones en el ordenador. De todos modos el ordenador preprocesa aunque no lo desees. Uno de mis preceptos es que cualquier recodificación manifiesta un cambio y ...¿Cuántos cambios acepta una imagen hasta convertirse en otra?. Un mero escaneado procesa una versión nueva, yo intento introducir este punto de partida en un efecto bola de nieve.*

**F.A.: ¿Cuáles podrías decir que son tus referentes?**

*Mis referentes son la reproducibilidad y la transitoriedad a las que está expuesta la imagen contemporánea. Pero los artistas que más me interesan son pintores: El Bosco, Velázquez, Goya, Freud y Neo Rauch.*

**F.A.: ¿Crees que puede hablarse de una "estética de la fragmentación" en la pintura figurativa contemporánea?**

*Por supuesto, no sólo en un sentido mecanicista sino en lo referente a la fragmentación compositiva. Podemos observar muchos trabajos que nos muestran capas fragmentarias de imagen sobre capas fragmentarias de imagen, es una corriente muy interesante.*

## **PRODUCCIÓN ARTÍSTICA PROPIA EN RELACIÓN A LA INVESTIGACIÓN**

Con el fin de hacer patente la conexión entre el contenido de esta tesis y mi producción artística, se ha decidido incluir, a modo de apéndice, una muestra representativa de la obra realizada en estos últimos años.

Como artista, mis intereses se centran en reflexionar en torno al nuevo papel que le corresponde a la pintura, como también acerca de la percepción de la imagen en nuestros días y sobre la creación del ‘imaginario’ colectivo. En mis obras, pretendo hacer patente la problemática en torno a la representación y su consumo, su “sobre-exposición” y el cambio de rol en nuestro papel como receptores pasivos de imágenes. Ante esta situación, mi trabajo puede ser entendido como una suerte de catálogo de diferentes estrategias de escape. En mi opinión, lo interesante es que estas soluciones no dejan de ser frustrantes e incómodas desde el punto de vista de la representación objetiva tradicional al tiempo que ponen en evidencia los problemas de comunicación que sufrimos por el ruido visual que nos rodea.

Mis proyectos vienen desarrollándose principalmente mediante la pintura, si bien he de subrayar que se trata de una pintura en tangencia con otros medios: valorando la relación y el diálogo que pueda establecerse de un modo transversal, tanto a nivel procesual como formal y desde una óptica crítica no exenta de cierta ironía. En este momento, mi obra esquiva las clásicas virtudes “óptico-referenciales” para asignarle un valor crítico al hecho de su propia auto limitación.

Los siguientes trabajos forman parte de diferentes series, entre las que destaca “Videos Virales”, que vengo desarrollando desde 2010. En ellos

convierto en pintura escenas de videos que han obtenido mucha difusión en la red, especialmente en portales dedicados a este tipo de contenidos. Me atrae el aspecto de degradación que sufren estos vídeos en su viaje a través de la red; así como los errores habituales en el proceso de transmisión por “streaming” se reflejan en ellos (como la aparición momentánea de zonas pixeladas, barras que atraviesan el documento, zonas de distinta saturación, etc.) Estas características aparecen en mi obra, a modo de pistas que se ofrecen al espectador sobre su origen, como sucede también en las imágenes que extraigo de videojuegos de los noventa y que posteriormente modifico digitalmente, o los fragmentos de video que empleo para reproducir estos efectos.

En mi proceso de trabajo, me sirvo de este material convirtiéndome en un receptor más, interpretando las imágenes recibidas como si sufrieran también una transformación –en este caso, radical- en esa conversión de formato digital (monitor) a formato “analógico” (tela y pintura). En definitiva, mi trabajo gira en torno a la problemática de la reproducción y la comunicación visual en el contexto específico de la red, como sistema global que genera eso que llamamos ‘imaginario colectivo’ planteándolo también como una reflexión sobre el propio medio pictórico y sus posibilidades icónico-plásticas.



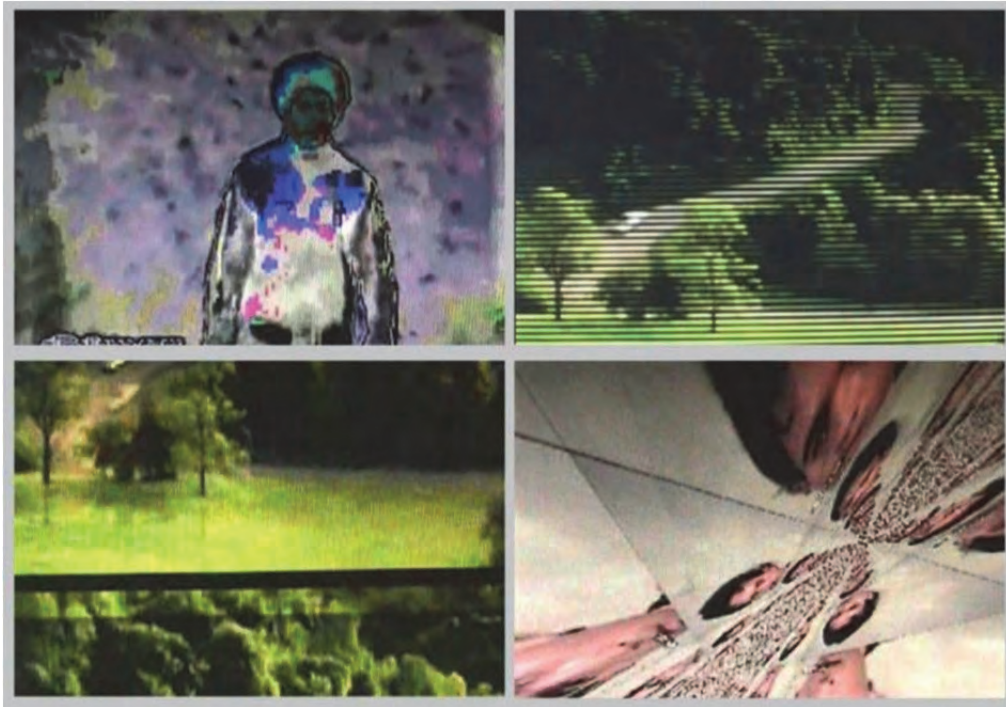


**ST1. Acrílico sobre tela. 2010**

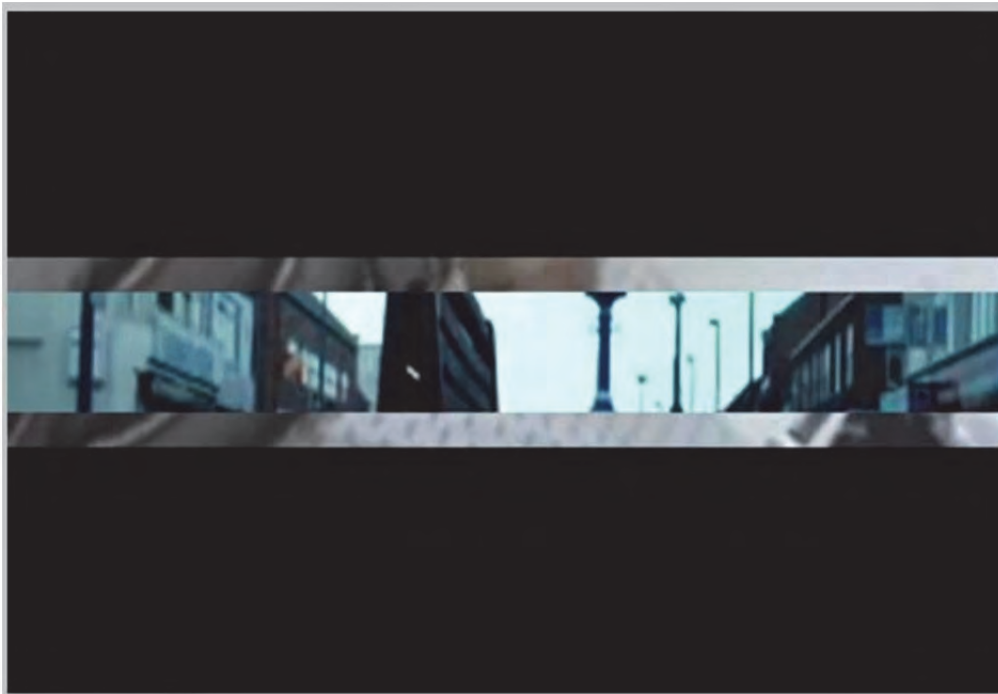


**ST4. Acrílico sobre tela. 2010**





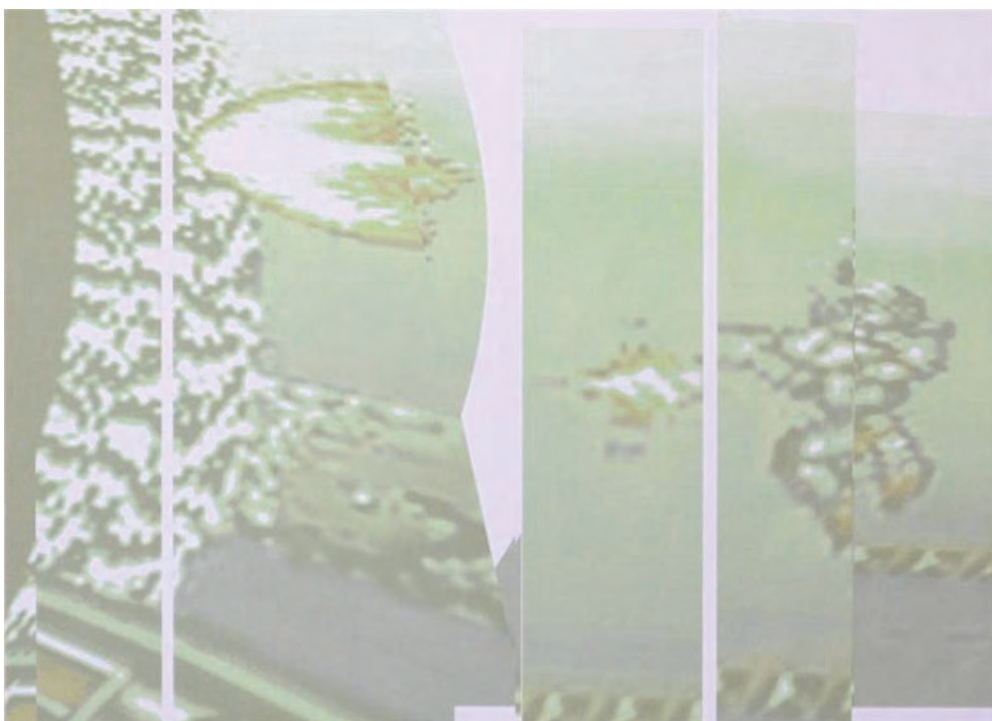
**“Finally Return home”. DVD PAL. 7’45”. 720x576p. 2010**



**“Fails’n’pranks”. DVD PAL. 6’09”. 720x576p. 2012**



**“Tr2 3”. Impresión digital sobre dibond. 2012.**



**“Tr2 1”. Impresión digital sobre dibond. 2012.**



**Friday6. Acrílico sobre papel. 2013.**



**Ville2. Acrílico sobre papel. 2013.**





Cabb. Acrilico sobre papel. 2013



Cmet. Acrilico sobre papel. 2013



Pimp. Acrilico sobre papel. 2013



Ench. Acrilico sobre papel. 2013



Mor. Acrilico sobre papel. 2013



Prf. Acrilico sobre papel. 2013



**S/T. Grafito sobre papel. 2014.**



**S/T. Impresión digital sobre dibond. 2015**

